REVISTA DIGITAL

ANO 01 - Nº 03 - FEV/2010

VIDA PLAYSTATION

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

PRÉVIAS

UFC 2010

LOST PLANET 2

FINAL FANTASY VERSUS XIII

HEAVY RAIN

ANÁLISES

BAYONETTA

DANTE'S INFERNO

DRAGON AGE: ORIGINS

DEAD SPACE

PSP

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

METAL SLUG XX

LUNAR

BLAZ BLUE

PS2 NÃO MORREU

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

MAX PAYNE

SHELLSHOCK

HITMAN: BLOOD MONEY

NÃO FAÇA UPLOAD

REVISTA GRATUITA BAIXE SOMENTE EM NOSSO LINK DIRETO

EDITORIAL

A cada nova edição a Revista VidaPlayStation chega com novidades, e nesta não poderia ser diferente. Iniciamos uma nova seção, adicionamos links para a visualização direta de vídeos, imagens, misturamos prévias com teste de demos, análises com sinopse de filmes. Tudo para aprimorar e chegar o mais próximo possível da perfeição que nosso leitor deseja. Ainda vamos caminha muito até chegar a ela, mas estamos felizes com os resultados que estamos atingindo.

Gostaríamos de agradecer também a todos os leitores que baixaram a segunda edição da revista, um recorde foi estabelecido com mais de mil download nas primeiras semanas, o que resultou na quebra da marca de dois mil downloads até o presente momento.

Não se esqueça também de acessar o nosso site, agora adicionamos um recurso de comentários onde qualquer um poderá comentar mesmo se não estiver cadastrado no site, tudo isso para criar uma interatividade ainda maior entre o VidaPlaystation como um todo e os nossos leitores.

TERCEIRA EDIÇÃO VIDAPLAYSTATION

Agradecimento ao pessoal do FinalStation e ao membro “Big~”, responsável pela produção da capa desta edição.

Rafael I. R. Costa

Thiago H. R. Costa

Ricardo Lima

Angelo Macri

Rodrigo Quintela

Jonathas Medeiro

Marco Aurélio C. Silva

Ricardo de S. Eugênio

Renan W. F. da Silva

Quer conhecer um pouco mais a nossa equipe? Clique sobre o avatar ou nome de cada um e veja o nosso perfil no Fórum.

ÍNDICE

O QUE VOCÊ DESEJA LER NA REVISTA DIGITAL VIDAPLAYSTATION?

- ANÁLISES DE LANÇAMENTOS?

- ANÁLISES DE JOGOS ANTIGOS?

- ANÁLISES DE PS2?

- DICAS E DETONADOS?

- MATÉRIAS ESPECIAIS?

ACESSE O NOSSO FÓRUM E VOTE. A REVISTA É FEITA PARA VOCÊ, ENTÃO, NADA MELHOR QUE NOS DIZER O QUE DESEJA LER.

Ainda, se quiser contribuir para a Revista Digital, cadastre em nosso fórum ou envie o conteúdo para o e-mail:

redacao@vidaplaystation.com.br

VIDA PLAYSTATION

ATENÇÃO

A Revista Digital VidaPlayStation é gratuita. Entretanto, muitos fizeram o upload de forma não autorizada de nossa revista.

Apenas liberamos a mesma em link direto de nosso servidor pois isso facilita o download pelos leitores, ninguém precisa ficar esperando para fazer download, tão pouco tem que torcer para o limite da região estar livre. **Nosso servidor permite download a 100% da conexão do leitor sem tempo de espera, então qual o motivo de se fazer o upload de uma revista digital gratuita?** Precisamos saber o número exato de downloads para buscar parcerias, e até promoções para o leitor, como uma que trazemos nesta edição, é apenas o começo e para trazermos mais precisamos de números.

Mas com pessoas fazendo upload de nossa revista apenas para colocar "By Fulano" além de nos prejudicar prejudica você leitor, que pode deixar em um futuro próximo de ganhar prêmios em uma revista gratuita por culpa dessas pessoas. Já imaginou? Você não paga nada e ainda ganha prêmios?

Não proíbimos ninguém de divulgar a nossa revista, mas pedimos o respeito pelo nosso trabalho como respeitamos os trabalhos de diversos sites, blogs e fóruns. A única coisa que pedimos e a divulgação do download de nosso link que nem leva ao fórum, ou seja, não é propaganda nossa que queremos em seu site, mesmo porque ao disponibilizar a nossa revista você já fez propaganda, mas ao disponibilizar o nosso link direto, automaticamente o leitor fará o download.

Desta forma, temos o controle de quantos downloads foram efetuados, temos números para buscar parcerias e promoções, e tudo o que há de melhor no mundo dos games para você leitor.

Se você baixou esta revista em algum lugar que não divulga pelo link direto peça para que seja feita a alteração, você também esta sendo prejudicado e faça novamente o download em nosso link oficial.

O VidaPlaystation não se responsabiliza pelos arquivos existentes em upload feito por tercerios, pois de fato, caracteriza "pirataria de link". Tome cuidado para não baixar arquivos que podem danificar o seu computador, instalar vírus ou pegar suas senhas.

A todos os que fizeram upload da revista, pediríamos que não mais fizessem e respeitassem o nosso trabalho, assim como respeitamos os de muitos "uploaders", sabemos que muitos nem sabiam disso e fizeram o upload sem pensar, mas fazer upload de uma revista que já é gratuita? Realmente achamos isso desnecessário e pediríamos encarecidamente que não mais fizesse upload, mas que a divulguem com o nosso link de download.

Obrigado Equipe VP

NÃO BAIXE POR MEGAUPLOAD, RAPIDSHARE, ETC

Números oficiais da #02

Downloads

18/01 até 21/02
Total de: 2.005 downloads

Obrigado a todos que baixaram a segunda edição. Agradecemos também a todos que entenderam nossos pedidos e não mais fizeram upload da revista.

A HORA DO **LEITOR**

O SEU PEDIDO É UMA ORDEM

Gostaríamos de agradecer a todos os e-mail que recebemos, especialmente o do “Chadnandinho”, que mora no Japão e acabou se tornando um leitor da nossa revista.

E-mail para contato: redacao@vidaplaystation.com.br
Envie com seu nome e local onde mora.

COLECIONADOR

Esta procurando noticias sobre GOWIII, e achei o link da VD. Baixe a segunda edição e gostei pra caramba do que vi e li. Sou louco por Playstation e tenho várias revistas de videogame de várias plataformas mas a de vcs é muito boa. Por isso gostaria que vocês me enviassem a primeira edição, para que eu possa ter todas. Ja falei pra todos os meus amigos sobre essa revista e alguns já me responderam e ficaram bestas com ela.

Valeu e estou a espera.

Fabiano Carvalho Nogueira - Por E-mail

Resposta VP: Fabiano, agradecemos o e-mail e os elogios, para facilitar a vida de nossos leitores, colocaremos a partir desta edição, uma página dedicada ao download das edições passadas, assim ninguém ficará com a coleção prejudicada. Abraço!

DETONADOS? NOVAS IDEIAS?

Olá redação da Vida Playstation, Gostaria de parbenizá-los pela ótima revista que vocês estão construindo, Revista que por sinal esta muito bem elaborada, com design bem estruturado, notícias curtas e objetivas, muitas páginas, mas bem agora que eu já bajulei bastante esta na hora das críticas negativas, as que realmente são importantes e fazem com que nosso trabalho melhore cada vez mais. Eu e grande parte dos leitores gostariamos que vocês abandonassem a linguagem formal usada por todas as revistas atualmente os leitores querem inovação(...) e cadê os detonados? (...)Gostarai também que vocês fizessem uma seção na revista onde um ou mais integrantes de redação dessem a opinião pessoal sobre um jogo analisado (não seria uma boa?), desde já agradeço a atenção dada a nós leitores e vida longa a Vida Playstation!

Deivid Passos - Por E-mail

Resposta VP: Deivid, recebemos vários questionamentos sobre a falta de detonados na revista, mas sempre fomos contra isso. Acreditamos que é gastar páginas desnecessariamente, mas isso não significa que não fazemos ou somos contra detonados, apenas liberaremos mesmo sempre que possível-diretamente no site ou no fórum gratuitamente, assim ninguém ficará prejudicado. Quanto a sua ideia, achamos extremamente interessante, e prepare-se para uma surpresa nesta edição.

VIDEORISADAS DIVERSÃO QUE NÃO ACABA MAIS

RADIO, CHAT, CHAT-COM CAM, VIDEOS, COMUNIDADE, PIADAS,ENTRETENIMENTO,PARCERIAS, PRODUTOS e SERVIÇOS

VISITE E CONFIRA http://www.videorisadas.com/

MEMBRO DO MÊS

SRTA ANTI-PALADINO (MODERADORA)

TÓPICO DO MÊS CLIQUE AQUI

CALENDÁRIO FEVEREIRO

CONFIRA OS PRINCIPAIS LANÇMENTOS DO MÊS

FINAL FANTASY VIII - 04/02 - PS3

STAR OCEAN THE LAST HOPE: INTERNATIONAL 12/02 - PS3

BIOSHOCK 2 09/02 - PS3

DANTE'S INFERNO - 28/02 - PS3/PSP

HALF MINUTE HERO - 12/02 - PSP

DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE - 16/02 - PS3

PROMOÇÃO VIDAPLAYSTATION
E R2 ELETRO

DEVIDO AS ATUALIZAÇÕES DO SITE R2 ELETRO, O MESMO FICOU FORA DO AR DURANTE ALGUMAS SEMANAS. TAIS ATUALIZAÇÕES VISAM MELHORAR O SITE BEM COMO O ATENDIMENTO AOS CLIENTES.

POR ISSO A PROMOÇÃO SERÁ PRORROGADA PARA QUE NINGUÉM FIQUE PREJUDICADO E POSSA ASSIM PARTICIPAR. CONFIRA ABAIXO A NOVA DATA DE TÉRMINO DA PROMOÇÃO.

1. Acesse o site www.r2eletro.com.br (clicando aqui) coloque um de seus consoles da família Sony (PSP, PSone, PS2 ou PS3) ao lado de seu monitor ou de onde estiver acessando o site e tire uma foto de seu "quartel general".

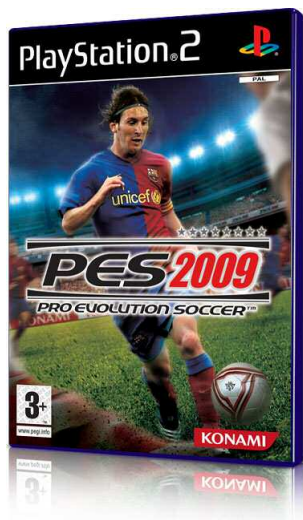
1.1. A foto deve mostrar com facilidade o site R2 Eletro e o seu console, além do que, você poderá usar qualquer outro instrumento para criar a foto mais criativa, inesperada, irreverente, inovadora, ridícula, resumindo use a sua criatividade. Lembrando que nada que você usar pode atrapalhar a visão do site R2Eletro e de seu console;

2. Envie a foto em formato JPEG para o email : redacao@vidaplaystation.com.br **até o dia 15 de março de 2010.;**

3. A equipe VidaPlaystation selecionará as melhores votos e fará a votação para escolher qual merece o prêmio, lembrando que a escolha da equipe é soberana e não cabe recurso;

4. A pessoa que tiver a foto escolhida levará o prêmio. O resultado será informado na edição de Março. E logo em seguida o prêmio será enviado pela R2Eletro.

Confira as demais informações desta promoção em nosso fórum ou site.

www.vidaplaystation.com.br

Kratos seria um elfo histérico

O diretor artístico de god of war 3, Ken Feldman, revelou que um dos primeiros desenhos para o personagem da serie seria um Elfo.

Feldman disse que levou um ano e meio para que chegasse ao kratos como ele é conhecido hoje.

Tido como a parte mais difícil, tudo teria de estar baseado nesse personagem tanto armas quanto historia. A primeira coisa que surgiu foi um personagem sendo um pequeno elfo histérico.
Já imaginou se isso tivesse mesmo se concretizado? Será que teríamos uma trilogia de tanto sucesso?

Darksiders com demo de 90 minutos

Apesar de Darksiders já se encontrar disponível nas lojas, a THQ anunciou que uma demo está a caminho do Xbox 360 e PS3. A ótima notícia é que esta vai ter uma duração aproximada de 90 minutos.

A demo está planejada pra ser lançada no Xbox Live e Playstation Network no dia 25 de Fevereiro.

Saiba mais sobre esta notícia aqui

Novo Call od Duty será no Vietnã?

O site vg247 continua com os rumores de que o próximo Call of Duty se passaria no Vietnã. Em um documento enviado aos atores de dublagem e captura de movimentos conseguiu-se descobrir a descrição de alguns personagens.

O protagonista seria Frank Barnes, um veterano, com seus mais de 40 anos e aposentado com honras de líder.

Ele atuaria no SOG, uma unidade de elite que atuou no Vietnã entre 1964 e 1972. O texto ainda revela outros membros da equipe liderada por Barnes: um homem negro com mais de 20 anos, outro com 15 anos de experiência militar e uma russa integrante da CIA.

Mesmo com o CEO Mike Griffith afirmando que dificilmente o COD deste ano repetiria o sucesso de Modern Warfare 2, é bem provável que ele venda mais alguns milhões e por se tratar de um período da historia pouco explorado pelo mundo dos games.

MAG com 512 onlines?

Um dos mais novos títulos do PlayStation 3, conhecido como MAG (Massive Action Game), poderá receber um patch muito em breve. O game suporta atualmente 256 pessoas online, algo jamais visto nos consoles. Apesar das críticas MAG é um sucesso de vendas já tendo ultrapassado a marca de 500 mil cópias vendidas logo na primeira semana.

De acordo com os boatos, o citado patch poderá chegar no segundo semestre de 2010 e aumentaria o número de jogadores online para 512 em um mesmo mapa, tornando o combate ainda mais intenso.

Leia um artigo sobre MAG demostrando um pouco da experiência de se jogar tal jogo AQUI.

Novas imagnes de Yakuza 4, clique para conferir

Heavy Rain será controlado por movimentos em breve

David Cage, presidente da Quantic Dream disse que inicialmente queria que Heavy Rain fosse controlado por movimentos.

Declarando ao site norueguês Dagbladet, revelou também que a Quantic Dream irá fazer um anúncio em breve sobre isso.

"A primeira versão do design de Heavy Rain era baseada nos controlos por movimentos, mas na altura não era possível," afirmou.

Por fim completou: "Estou bastante interessado no dispositivo de movimentos da Sony e existe uma grande probabilidade de anunciarmos algo sobre isso nas próximas semanas."

Killzone 3 será revelado em breve

Conforme revelado pela revista ingles PSM3, Killzone 3 poderá ser revelado em breve.

Não há outros detalhes a não ser este. Entretanto, muitos afirmam que mesmo se for anunciado K3 não seria lançado em 2010, já que a Sony planeja focar todas as suas energias para o lançamento de Resistance 3 no fim do ano, e não gostaria que duas de suas maiores franquias disputassem a atenção dos jogadores.

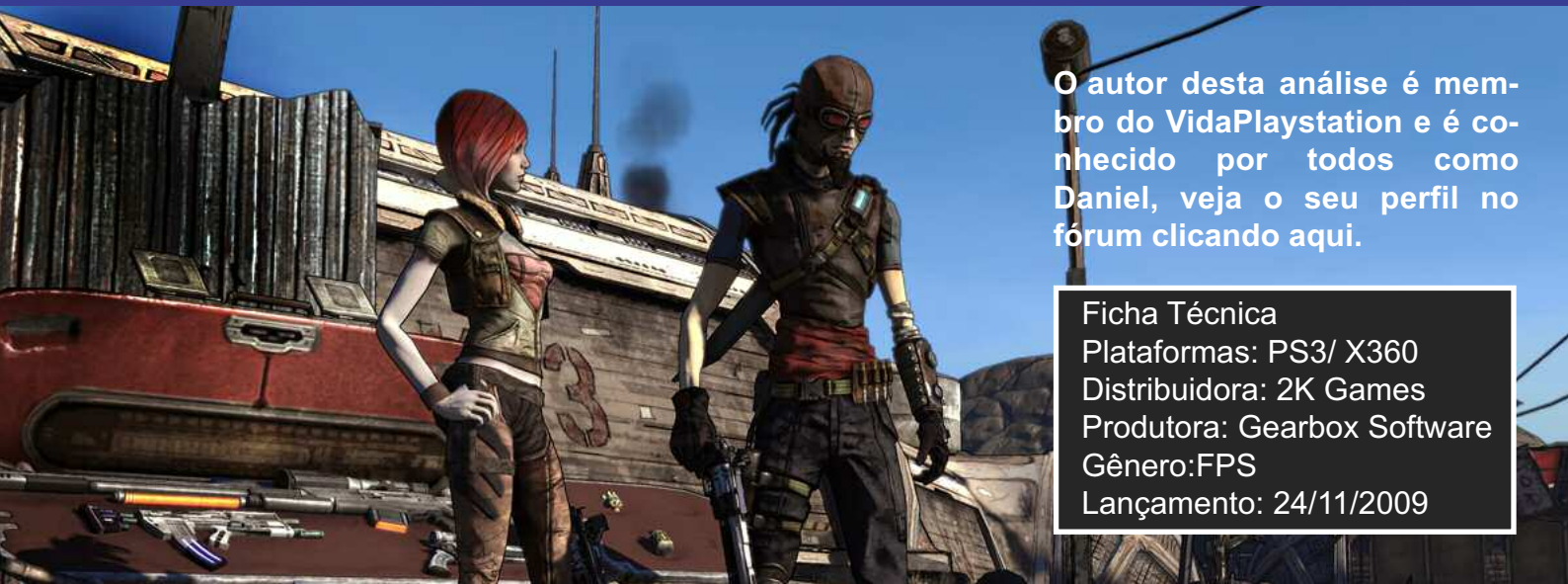
FIFA 10 perto dos 10 milhões

Foi revelado pela EA, que FIFA10 já vendeu cerca de 9,7 milhões de unidades em todo o mundo até dezembro de 2009. A estimativa é que o jogo já tenha ultrapassado a marca de 10 milhões de cópias, demonstrando o suceso da série nos consoles.

Apenas em dezembro a série vendeu cerca de 5.2 milhões d eunidades.

"UFC 2010 Undisputed" será lançado no dia 25 de maio

A THQ confirmou o lançamento de UFC 2010 Undisputed para 25 de maio. O jogo é produzido para Xbox 360 e PlayStation 3, e ainda é prevista uma versão para PSP. UFC2009 se tornou um dos maiores sucessos da THQ atingindo mais de 3,5 milhões de unidades vendidas.

REVIEW DO NOSSO LEITOR

O autor desta análise é membro do VidaPlaystation e é conhecido por todos como Daniel, veja o seu perfil no fórum clicando aqui.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: 2K Games
Produtora: Gearbox Software
Gênero:FPS
Lançamento: 24/11/2009

Primeiros Momentos: ... Po, tô curtindo, o jogo até que é maneirinho. [três dias depois]. Tá bom, já ta enchendo o saco....

A primeira visão sobre Borderlands é de que seja um jogo legal e de certa forma diferente pois mistura RPG com tiro em primeira pessoa uma coisa meio rara nos vídeo games.

É fato que é bem difícil não curtir os primeiros momentos, pois sendo em vários casos uma nova experiência, ainda mais pelo jogo ter um gameplay único, pode se tornar interessante e bem viciante.

No começo você deve escolher entre um dentre os 4 personagens, cada um representa uma classe principal. São eles: Mordecai (hunter) que é bom com armas a distância, Roland (soldier) bom com todas as armas de fogo, Brick (beserker) focado mais em sua própria força corporal mas que também é ideal com armas do tipo "Rocket Launchers" e Lilith (Siren) que utiliza poderes mágicos como invisibilidade, força de gravidade, etc.

O desenrolar do jogo é igual para todos do início ao fim, o que mudam são as habilidades.

Os mapas são enormes contendo diversos tipos de criaturas, e tudo se passa num mundo em estado semi-apocalíptico chamado Pandora.

Quanto ao desenrolar do jogo você concerteza já deve ter visto algo semelhante. Por mais que os cenários sejam enormes, o arsenal de armas seja o maior em toda a história dos vídeo games (não é brincadeira, são mais de 1 milhão de combinações diferentes), tenha uma ótima experiência multiplayer o jogo não é nada mais nada menos do que um daquele tipo "ganhar level e coletar items".

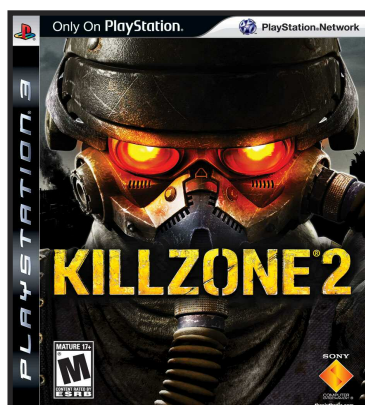
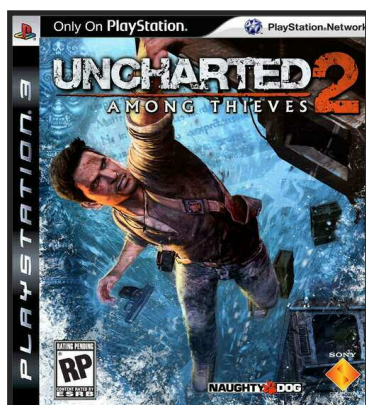
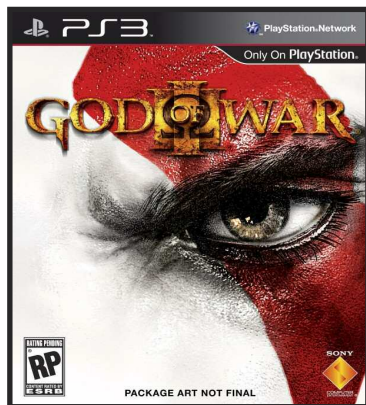
O jogo inteiro é igual do início ao fim. É simplesmente catar missões (que diversas vezes são as mesmas só que adaptadas ao seu level e mudam de nome e local) e ir ficando mais forte.

O jogo não é envolvente pois quase não tem foco na história, a base do enredo é você ter que encontrar um tesouro muito precioso (Vault), "precioso mesmo" e ao caminhar você as vezes, bem pouco se depara com um rosto de uma misteriosa mulher que fica lhe informando, na maioria das vezes para onde prosseguir (em outras palavras pegar mais missões). Ele pode ser facilmente resumido por alguém que já tenha terminado as aproximadas 100 horas que são necessárias para completar o jogo.

As animações são bem rara, normalmente aparecem quando você encontra um chefão.

Bom por mais que haja toda essa repetição com longevidade no aspéxcto multiplayer o jogo é exelente, só faltava ele ser MMO afinal repetição com longevidade são os ingredientes básicos dos MMO's.

Quanto a inteligência artificial do jogo, ela é boa, e bem "diversificada". Um exemplo é a diferença comportamental entre as bestas que costumam partir direto pro ataque corpo-a-corpo e os humanos/humanóides que quanto maior o level mais inteligêntes são. Espero que você tenha apreciado a análise.

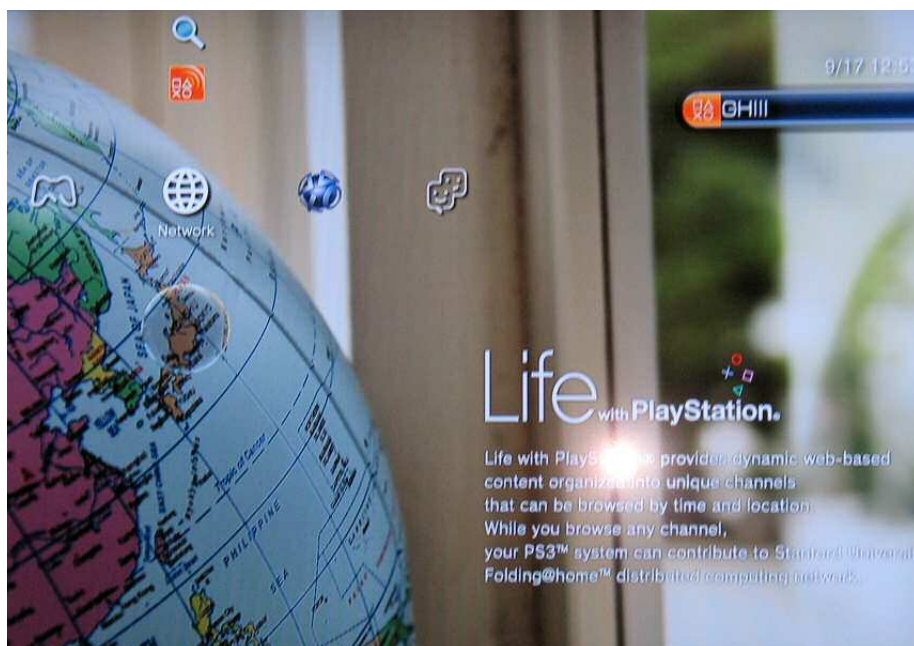
PORQUE NÓS GOSTAMOS DO QUE FAZEMOS!

Life with PlayStation®

Por: Ricardo Lima

Para iniciarmos o nosso Life with Playstation, vou contar aqui uma curiosidade sobre o VidaPlaystation, para quem já deve ter percebido, repare que a seção do PS3 Life with Playstation foi a inspiração para o nome de nosso fórum e site VidaPlaystation.

No início seria VidacomPlaystation, mas o nome seria muito grande e não seria atrativo na Internet como um todo.

Então ficou Vidaplaystation e o Anti-Paladino (Thiago) aprovou, então hoje temos o prazer de possuir um site e fórum chamado VidaPlaystation.

Mas antes de entrarmos no assunto desta nova categoria da revista VidaPlayStation, que será camada Life with PlayStation e abordará curiosidades e funcionalidades do PlayStation 3 que poucos conhecem, devemos alertá-los que por coincidência, o nosso primeiro objeto será o recurso Life with playstation.

O recurso citado anteriormente é um software que fornece, de maneira dinâmica, conteúdo baseado na web organizado em canais exclusivos que podem ser pesquisados por localização. Enquanto você navega em qualquer canal, o Playstation 3 também contribui para a Universidade Stanford (Folding Home) em sua rede.

Você pode aproveitar vários tipos de conteúdo dentro da Life with playstation. Para acessar, certifique-se de explorar todos os canais disponíveis. Para mudar de canal, aperte e mantenha presssionado o botão quadrado e troque para cima ou para baixo usando o direcional, simples.

Modo Manual

Você poderá ver o conteúdo diposnível em todo o planeta manualmente, navegando em qualquer cidade disponível, aqui no Brasil temos o Rio de Janeiro com o google lançando noticias.

Cada local pode conter fotos, vídeos ou links web, isso irá depender do canal.

Na miniatura, o conteúdo do vídeo é organizado em categorias que você poderá navegar.

Modo Piloto automático.

Esse é um recurso muito interessante para quando você não for jogar e estiver baixando alguma coisa que irá demandar tempo no seu PS3.

Logo apos iniciar o Life with PlayStation e não detectar nenhuma movimentação de controle, pronto, ele entra em execução.

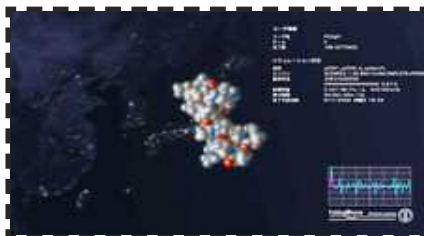
Como baixar?

O programa é gratuito. Para fazer o download você precisará de 500 mega de espaço em disco.

Selecionando Life with playstation em rede para baixar o programa. Siga as instruções na tela.

Canais

Com o Life with Playstation você pode procurar canais com conteúdo exclusivo. Poderá também trocar de canal, segurando o botão quadrado e modificando com o direcional para cima ou para baixo.

O canal LIVE CHANNEL oferece conteúdo dinâmico organizado por cidades. O conteúdo inclui noticias, câmeras ao vivo, dados de nuvens, clima e tempo.

o Folding @ Home fornece a proteína do canal de simulação em tempo real, que é onde você colabora com a universidade de Stanford sendo um servidor em tempo real para a universidade em suas pesquisas de simulação celular em tempo real, vendo no mapa em pontos azuis, você não será o único a colaborar.

Com o Playstation Network Game Trailers Channel, você poderá rapidamente assistir aos trailers mais recentes dos conteúdos de jogos disponíveis na Store.

Esta funcionalidade está disponível apenas aos proprietários da versão US de ps3. E é também necessária atualização de software para tal canal.

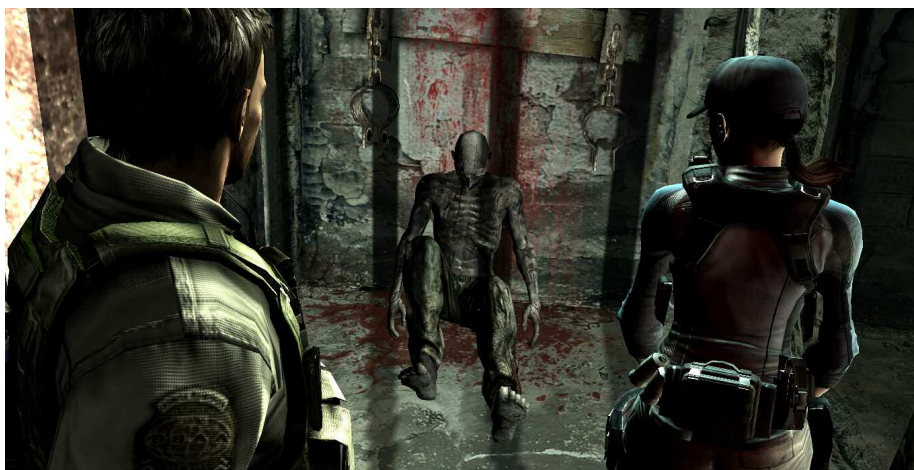
United Village é um projeto extremamente interessante voltado ao Playstation, uma experiência única de compartilhar um senso de comunidade e de cultura em pontos remotos do planeta. Cada atualização, conta com uma serie de momentos e aspectos de varias populações. Conta com o canal Aldeia Brasil que é fornecida pela Frontier International, INC. Para esta funcionalidade, requer a versão 1.1 ou superior.

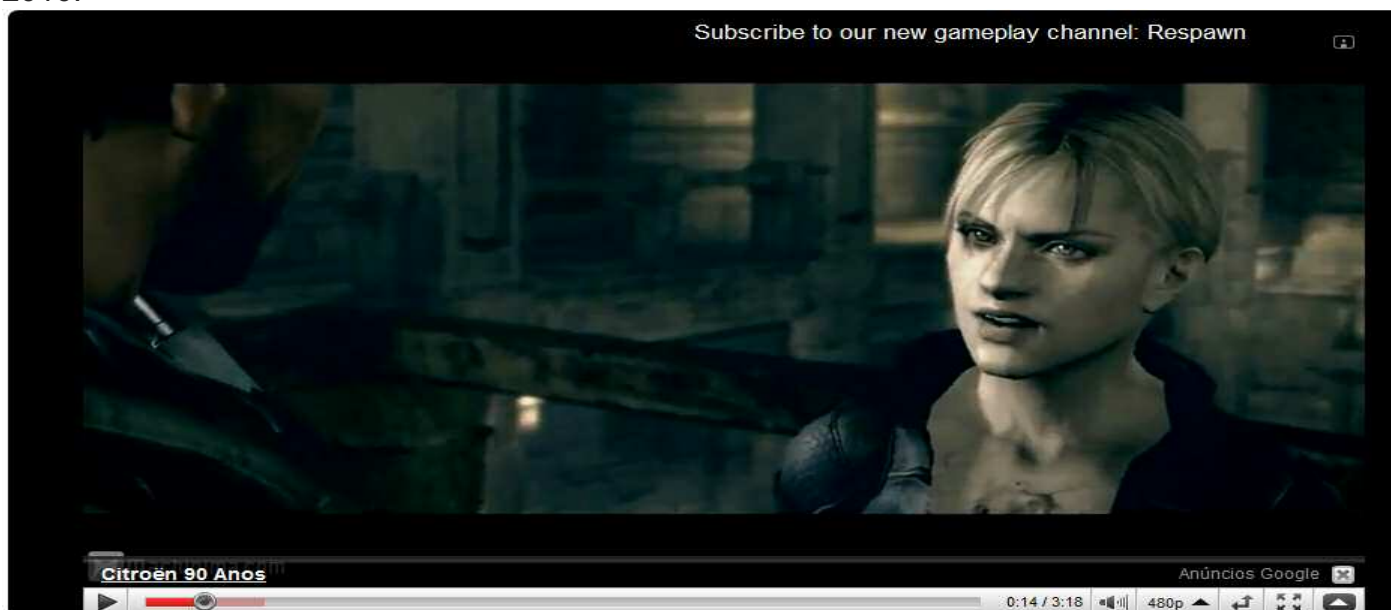
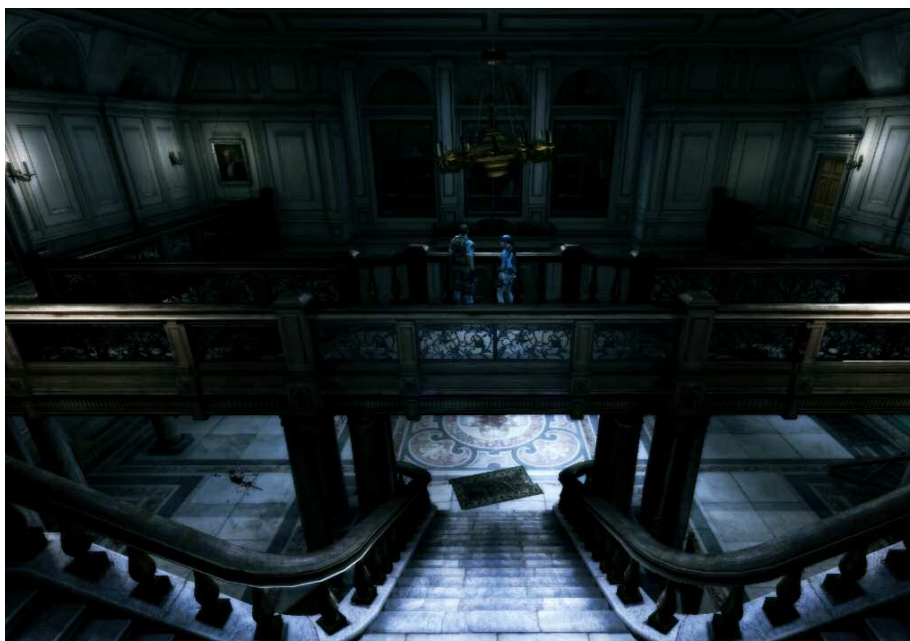
Resident Evil 5 Extras (Parte 1) Lost in Nightmares

Por: Rodrigo Quintela

Há quase um ano do lançamento de Resident Evil 5, a produtora Capcom ainda presenteia os fãs da maior série de survival horror de todos os tempos. Serão lançados dois extras e dois packs de roupas via DLC na PSN, cujos valores serão $ 4,99 e 1,99, respectivamente.

O primeiro extra, chamado "Lost in Nightmares", será lançado dia 18 e o segundo "Desperate Escape" tem a data de lançamento para o dia 4 de março. Cada pack de roupas será disponibilizado no dia de lançamento de cada extra. Em "Lost in Nightmares, Jill Valentine e Chris Redfield vão até a mansão do misterioso Ozwell Spencer, proprietário da corporação Umbrella, atrás do Wesker. No game original a cena da batalha deles só aparece por flashback, mas dessa vez os jogadores vão poder presenciar o que realmente aconteceu naquela noite com a suposta "morte" de Jill Valentine. Segundo a Capcom, o extra terá aproximadamente duas horas de duração e promete levar o jogador ao mesmo clima de terror dos primeiros games da série. Recentemente foram divulgadas na internet alguns trailers apresentando os novos inimigos, mas nada de muito interessante ainda foi revelado, deixando os fãs apreensivos. Alguns dos inimigos são conhecidos como "guardiões". Eles estão espalhados em diversas partes da mansão e pelo visto não serão muito fá-

ceis de serem derrotados. Nas batalhas contra esses inimigos o jogador deve abusar do recurso cooperativo para se dar bem nos confrontos.

Diversas armadilhas também estão escondidas no game, sendo que é necessário tomar muito cuidado onde pisa. Pelo clima aterrorizante de "Lost in Nightmares", pode se preparar que haverá muitos sustos ao decorrer do game, pois os cenários estão escuros e cheio de inimigos que inesperadamente atacam. Mas essa já é uma velha essência já conhecida pelos fãs da série Resident Evil que aos poucos está voltando. Ainda bem!

Para quem ainda não tem o Resident Evil 5 a Capcom vai lançar dia 09 de março, por U$ 49,99, uma versão especial do game chamado "Gold Edition", no qual vai conter o game original, os extras "Lost in Nightmares" e "Desperate Escape", além do conhecido modo Versus e o inédito The Mercenaries Reunition. O jogador também poderá usar o controle de gestos da Sony que está previsto para sair em 2010.

Clique no trailer acima para visualisá-lo

NÓS TAMBÉM JOGAMOS

InFAMOUS: Conversando Com Amigos

Por: Angelo Macri

Inicialmente gostaríamos de agradecer ao nosso leitor **Deivid Passos** pela ideia da criação desta seção.

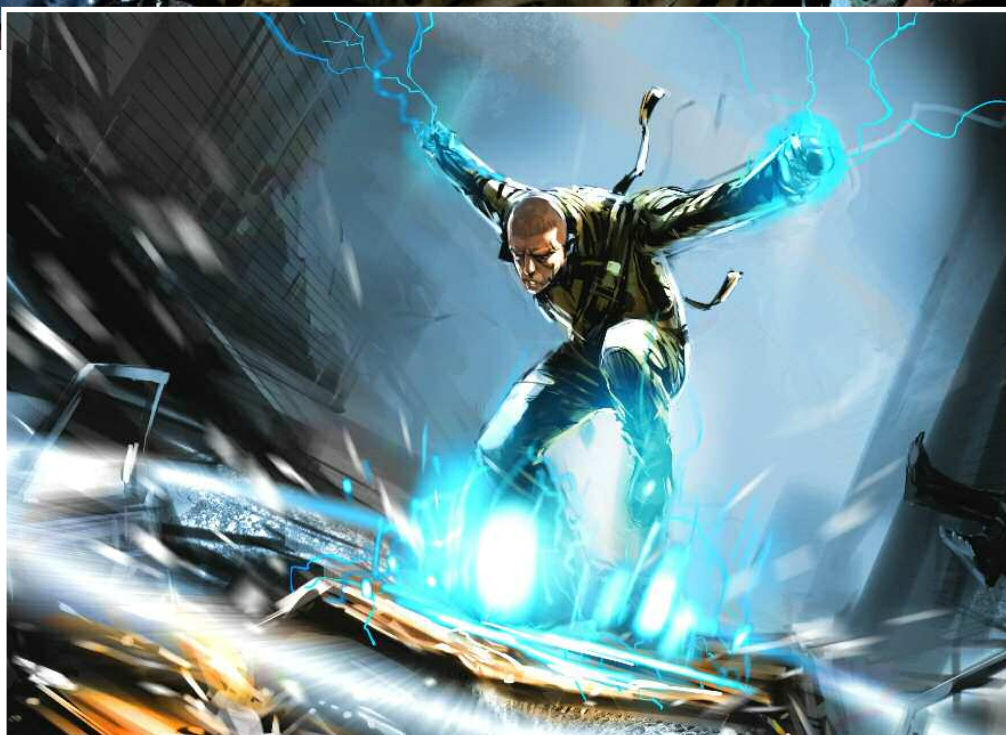
Como se trata de algo novo na revista, reservamos esta página inicial para explicar um pouco do que será visto nesta edição com InFamous e com outros títulos nas próximas edições.

A ideia é criar uma ligação maior entre a revista e o leitor, deixar de lado todos os formalismos de uma análise e revista, e criar um local onde de fato falamos com você, expresssamos e demonstramos o que de fato achamos de certo jogo, mas tudo de forma pessoal, ou seja, este será um local onde você conhecerá um pouco mais dos integrantes da revista, o que eles estão jogando e o que acharam de determinado jogo.

Gostaríamos também de lembrar que é de extrema importância que enviem mensagens comentando não só esta nova seção mas toda a revista, pois assim teremos como analisar os erros e acertos.

Como chamar um cara que faz entregas de bicicleta? Um tipo de motoboy misturado com oficeboy, seria um “bikeboy”?
Deixa pra lá! Esta é a sina de Cole, um cara aparentemente normal.
Normal mesmo, não como eu ou você que está lendo isto, normal.
Bem, um belo dia nosso amigo Cole estava indo fazer uma entrega com sua bicicleta. Normal. O problema é que o pacote do nada explode e arrasa com a cidade de Empire City, inexplicavelmente o “bikeboy” sobrevive e de quebra adquire superpoderes se tornando um tipo de “Shocker”. O cara fica literalmente elétrico, basta passar ao lado de uma lâmpada, tomada, caixa de força e afins que ele drena toda a energia.
Ó coitado! Grandes poderes, grandes responsabilidades, já dizia o Tio Bem e logo Cole se vê em meio ao caos.
KAAA-BOOOM

Alguém contaminou a água da cidade e uma gangue de contaminados dominam a área. A população passa a sofrer muito, pois tais gangues dominaram as redes elétricas, a água limpa e até mesmo a comida. Como desgraça pouca é bobagem, a cidade, que na verdade é formada por três ilhas, foi isolada para se evitar a contaminação ao resto do mundo.

Rapidamente tudo vira uma zona e um Deus nos acuda! O legal de inFAMOUS é que você pode decidir ser este Deus ou ser um carrasco! É isso mesmo, podemos ser bonzinhos e livrar a cidade das gangues, restabelecer a ordem ou simplesmente tocar o terror... Nossa! Eu fiu mal, muito cruel! Quando chegou um carregamento de comida e mantimentos trazido por um Helicóptero, eu simplesmente peguei tudo pra mim e deixei os passa fome às minguas! Hahahahaha, ainda ganhei um troféu por isto!

Tanta Inteligência Desperdiçada!

InFamous não possui puzzles complicados, na verdade temos que descobrir como escalar alguns edifícios. Uma pena a falta de quebra cabeça, pois eu sempre fui esperto e muito precoce! Com apenas seis anos de idade eu já sabia falar pai e com sete anos eu já falava pai pra pessoa certa!

Mas do que eu estava falando mesmo? Esquece! Ah, sim, isso mesmo! Então, subir em alguns lugares se torna um desafio e tanto, a vista lá de cima nem é das melhores porque os gráficos não são tão bons, mas quem é que liga pra essa meleca quando o jogo é divertido?

Depois de subir na torre mais alta da cidade, não lembro se ganhamos algum troféu por isso. Depois eu procuro no Google (lembrar de colocar no texto final se ganhamos um troféu por subir na torre mais alta da cidade). O bom mesmo é pular lá de cima e aterrizarmos causando um estrago e danado!

É um tal de pessoas voando pra todo lado, carro explodindo, poste caindo, inimigos indo pro espaço... Simplesmente insano!

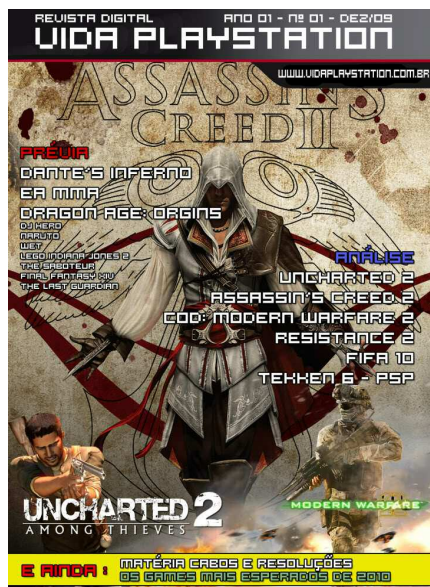
Será que vai ter o 2???

Certamente inFAMOUS terá uma continuação e, ao que parece, ainda sai este ano.

Eu já sabia que o game teria uma continuação por causa do final. Não se preocupe, eu não direi que Cole morre no final, quer dizer, ele não morre! Olha, na verdade ele morre sim e não também. Ah, você entendeu, ele morre de verdade e não morre, não porque ele ressucitou.

Pow, se você jogar você saberá do que estou falando, mas já adianto que é um final genial e um dos mais originais que eu já vi nesta última semana! Não, é sério! O final é realmente elétrico.

COMPLETE A SUA COLEÇÃO

Edição #01

Edição #02

Perdeu alguma edição? Baixe agora mesmo e fique por dentro de tudo o que acontece no mundo dos games. Clicou baixou.

ANÁLISE DO LEITOR

Envie a sua análise para redacao@vidaplaystation.com.br e veja a mesma publicada aqui na reivsta. Lembrando que cópias não serão permitidas. O texto deve ser seu. Limite: 1.300 caracteres com espaço.

PARTICIPE DO SITE

Agora você não precisa ser cadastrado para comentar, o Vidaplaystation onde qualquer um poderá comentar e participar do site, deixando também os seus comentários. Participe agora mesmo! Vote ainda na enquete do site, para aproximarmos o mesmo do desejo de nossos leitores.

Artigo no site: MAG - Massive Action Game - Verdades e Mentiras

DETONADO NO FÓRUM
CLIQUE AQUI
ASSASSIN'S
CREED II

PRÉVIAS
LOST PLANET 2
UFC 2010
FINAL FANTASY VERSUS XIII

FIFA WORLD CUP 2010

DESENVOLVEDOR: EA Sports - **DISTRIBUIDOR:** EA Sports
GÊNERO: Esportel - **JOGADORES**: 1 (mais modo online ainda não revelado) **LANÇAMENTO:** 27/04/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Desde o ano de 1998 que todos já esperam um novo lançamento da EA a cada quatro anos, com a chegada da Copa do Mundo não seria diferente. A produção de FIFA World Cup 2010 não durou semanas, tão pouco é uma cópia de FIFA10 já lançado no fim do ano passado.

Este é um projeto singular que durou mais de doze meses, e que foi totalmente aprimorado, tanto no que diz respeito à jogabilidade de FIFA10 quanto a toda a atmosfera de uma verdadeira partida de Copa do Mundo.

Lembrando ainda que os gráficos sofrerão uma melhora tornando-os mais reais e interativos a iluminação do que FIFA10.

Uma das maiores mudanças na franquia é adição da comemoração final, muitos questionavam que após vencer um torneio pouco era demonstrado, dando a impressão de ser um jogo qualquer, mas agora tudo mudou e terá direito ao verdadeiro espetáculo que é ser campeão de tal mundial.

Outro ponto importante é a adição de torcedores totalmente modelados, esqueça a tradicional torcida de papelão, aqui você verá cabelos pintados, rostos pintados, e toda uma torcida que vibra com sua seleção. O jogo ainda disponibilizará ao que tudo indica 199 seleções cada uma com seus torcedores, gritos e estádios.

Por fim, FIFA WC2010 deve seguir a tradição de qualidade, mas se valerá a pena para aqueles que já possuem FIFA10 isso devemos esperar para ver.

IRON MAN 2

DESENVOLVEDOR: SEGA STUDIO USA - **DISTRIBUIDOR:** SEGA
GÊNERO:Ação/Plataforma - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 04/05/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Após o desastre do primeiro Iron Man para consoles, que se valeu do sucesso nos cinemas para alguns poucos terem coragem de experimentar, com uma física medíocre e irreal para a tecnologia da época.

Iron Man 2 chega apostando em novidades, a primeira é a história que deve se passar após o primeiro filme a antes do segundo.

Uma das principais mudanças é a possibilidade de escolher as suas armas antes de cada missão, inclusive aprimorando-as durante o jogo.

Outra mudança se dá no estilo de luta, ao contrário do primeiro que se pautava em disparos de projéteis contra seus inimigos, o segundo jogo focará também no combate corpo a corpo, permitindo socar e chutar seus oponentes com facilidade.

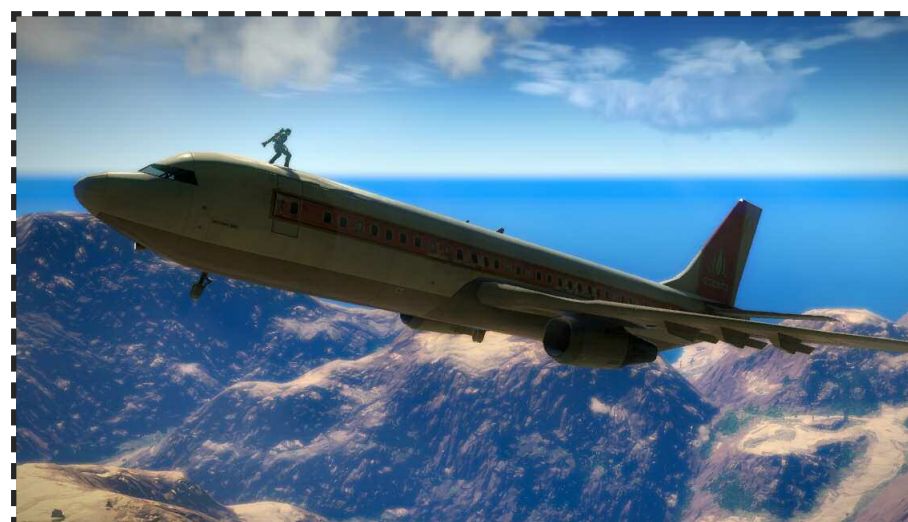
Mas calma, não vá achando que esse pode ser um grande título, ao contrário dos grandes jogos, Iron Man 2 só teve 14 meses de produção, o que novamente faz os jogadores ficarem com um pé atrás.

Entretanto a produtora afirma que conseguiu arrumar todos os problemas do primeiro game, resta saber se apenas arrumar os problemas será suficiente após Batman AA.

JUST CAUSE 2

Por: Renan W.F. da Silva

Conheça Rico Rodriguez, um agente especial caribenho que adora fazer grandes estragos por onde passa, deixando grandes explosões e saltos insanos de Base Jump por tudo quanto é local, em um mapa gigantesco e com muitas, mas muitas atrações.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Eidos Interactive
Produtora: Avalanche Studios
Gênero:Ação/Plataforma
Lançamento: 2010

Se o primeiro Just Cause não impressionou pelos quesitos técnicos, onde os gráficos eram pobres, não muito atrativos, porém com um mapa gigantesco, com várias coisas a serem exploradas, e totalmente disponível desde o começo do game, para ser explorado a hora em que o jogador bem entender, (ao contrários de outros games do estilo "Sand Box", onde o mapa vai sendo liberado de acordo com o progresso do jogador) desta vez a Avalhanche Studios não só melhorou significamente os gráficos, mas promete aumentar ainda mais a sensação de liberdade e exploração do game.

Rico regressa do primeiro game, porém volta armas melhores e mais sofisticadas. Seu gancho agora não é simplesmente uma espécie de pistola que serve somente para se prender em veículos em movimentos.

Agora, o mecanismo está integrado em seu braço, sendo útil tanto para escalar um prédio, pulando um pedaço de cada vez na vertical (!), quanto para dar uma velocidade extra para seu paraquedas (sim, ainda será possível utilizá-lo a qualquer hora, sem limite, o que continuará extremamente bom), e, claro, se agarrar e roubar carros, barcos e helicópteros.

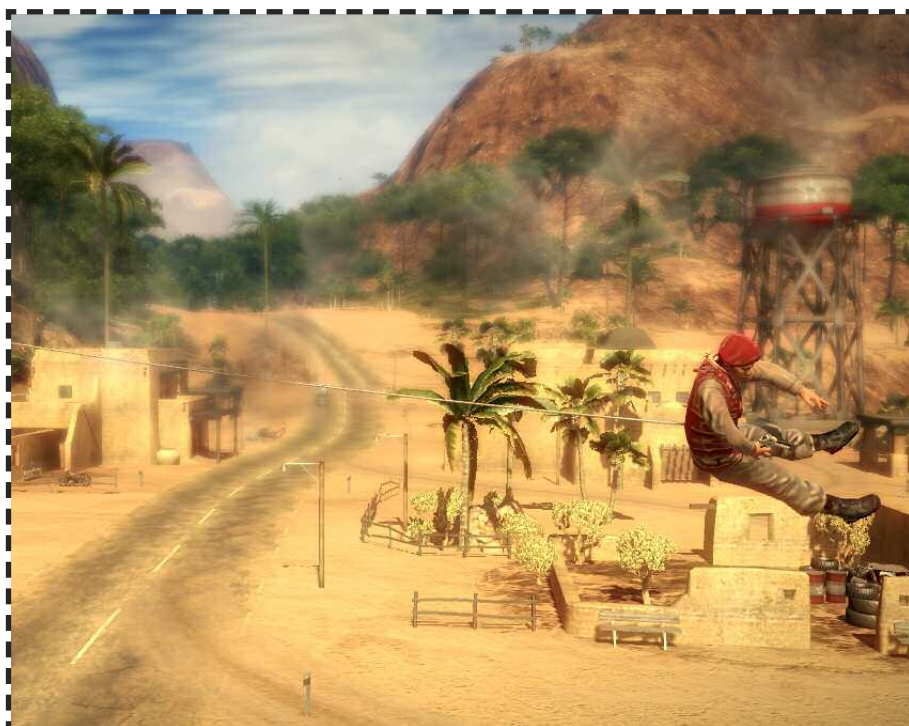
Você ainda pode testar toda a sua criatividade usando o Gancho em seus inimigos. Experimente prender algum pobre adversário em um botijão de gás, ou naqueles tubos de gás hélio, e o veja indo pros ares junto com a ferramenta.

O game ocorre agora na ilha de Panau, que, por incrível que pareça, possui os mesmos 1.000 quilômetros quadrados (!!) da ilha de San Esperito, onde ocorreu o primeiro jogo.

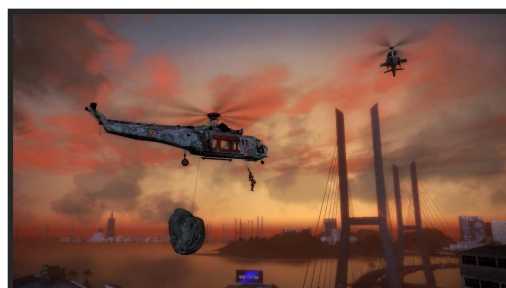
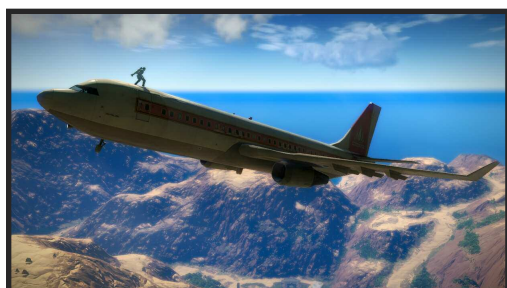
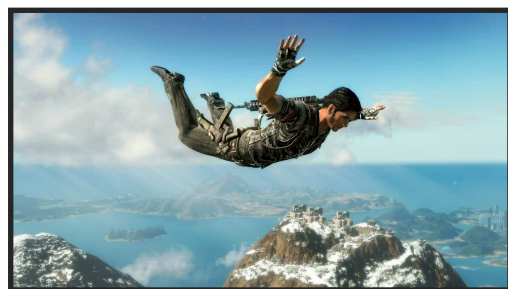
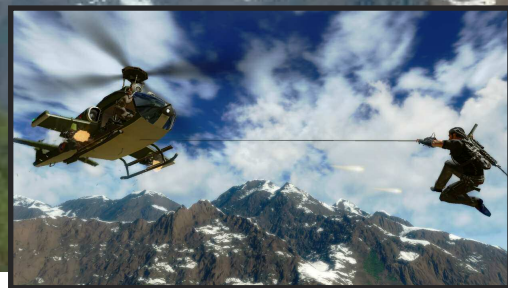
Rico vai para Panau com a missão de deter o severo ditador Baby Panay, e também seu principal mentor Tom Sheldon, que juntos causam uma tremenda opressão nos moradores do lugar.

Assim como no primeiro Just Cause, a ilha possui várias facções, que podem tanto te ajudar quanto se voltar contra você. É possível também explodir inteiramente prédio do governo ditador, com um retorno imediato da população sendo libertada e o caos tomando conta do lugar. Os efeitos climáticos também estão muito bem feitos, o que é uma aração a mais, já que a ilha inteira possui tanto áreas desérticas, como montanhas cobertas de gelo, Além de regiões urbanas mais ricas, povoadas e detalhadas.

Se é de veículos que você gosta, pois saiba que eles são o que não faltarão no game. No total, mais de 100 tipos de veículos estarão a disposição em vários cantos da ilha. Desde os simples carros e motos, até barcos, helicópteros, aviões convencionais e é possível que até mesmo um caça esteja disponível para ser pilotado e aumentar drasticamente a bagunça e todo o caos ao governo.

Devido a tantas opções e acessórios disponíveis, o jogabilidade deve ser pensada com cuidado pelo pessoal da Avalanche Studios, já que como o foco do título não é o realismo, mas sim a diversão,

diversão essa que pode ser um tanto difícil de ser encontrada, se não estiver fácil de ser controlada por nossos Joystics. Os 252.840 campos de futebol (tamanho equivalente aos 1000 KM² do mapa) têm muito a oferecer e ser explodido, e não há maneira melhor de se explodir tudo sem ficar se preocupando demais com os comandos.

A versão para PlayStation 3 ainda contará com um diferencial a mais do que as versões para os outros consoles. Será possível gravar todas as suas explosões e toda a bagunça que você fizer, fazer o upload do vídeo e mostrar aos amigos suas façanhas e suas obras de arte feitas com granadas e lança-foguetes. As explosões, os saltos incríveis do alto de prédios e todas as perseguições e tiros nos aguardam!

Para ver algumas imagens extras e trailer de Just Cause 2 clique sobre as imagens abaixo.

FINAL FANTASY VERSUS XIII

Por: Marco Aurélio C. Silva

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: Square Enix
Produtora: Square Enix
Gênero:RPG
Lançamento: 2010

Durante a E3A do ano de 2006 a Square enix revelou um de seus maiores planos para o futuro, tratava-se do projeto "Fabula Nova ristallis", que corresponde ao lançamento de três games da série Final Fantasy unidos em um grandioso projeto!

No projeto haviam três games, eram eles : Final Fantasy XIII, Final Fantasy Agito XIII e Final Fantasy Versus XIII.

Durante seu desenvolvimento Final Fantasy XIII agradava ao público, mais após o lançamento do game no Japão vários rumores de que a série Final Fantasy havia se descaracterizado por completo foram veiculados, e agora que o game se aproxima de seu lançamento Ocidental as expectativas em torno do game não são das melhores!

Já com Final Fantasy Versus XIII a história é bem diferente!

O game ainda não teve muitas informações reveladas mais as poucas que foram mostradas, demonstram o tremendo potencial do game, com um estilo um pouco diferente dos últimos jogos da série seria Final Fantasy Versus XIII a última esperança dos fãs mais assíduos da série?

O Final Fantasy da modernidade

Com um enredo totalmente diferente dos demais jogos do projeto "Fabula Nova Cristallis", Final Fantasy Versus XIII se passa durante uma espécie de briga entre Estados pelo poder dos cristais, o personagem principal da trama é Noctis, um jovem cheio de mistérios e de poderes inimagináveis!

No primeiro trailer revelado sobre o jogo podemos observar bem o estilo do game. Noctis é extremamente poderoso e luta contra invasores que pretendiam roubar os cristais pertencentes a seu estado, Noctis tem um leque bem variados de movimentos, no vídeo ele usa telecinese para se teletransportar de um

lugar para outro em movmentos extremamente rápidos e precisos.

Fazendo uso dos poderes dos cristais Noctis não é atingido pelos tiros desferidos pelos inimigos, e ao fim do vídeo restam apenas os corpos de seus inimigos espalhados pelo cenário.

A cerca de um ano a Square revelou mais um trailer do game onde é possível observar alguns amigos do protagonista além da jovem Stella que vive uma relação de amor e ódio com o protagonista, Stella é filha da família dominante do país de Tenebrae por isto ela é uma inimiga de Noctis porém em certos momentos do trailer é possível observar toda a admiração que o garoto tem por Stella.

Assim como Noctis, Stella tem grandes poderes e compartilha um dom especial com personagem principal que é o de enxergar a “luz”, de uma certa forma os dois tem muita coisa em comum o que deixa um mistério no ar!

Porém não foi revelado se a garota também faz uso do poder dos cristais para se fortalecer, além de Stella foi revelado também o que parece ser um dos inimigos presentes no jogo, pois em um momento Noctis confronta um homem coberto por um roupa branca.

Além de ser um game de tema não fantasioso e sim voltado para um mundo mais realista Final Fantasy Versus XIII será o capítulo mais obscuro da série, segundo os produtores o game terá um alto nível de violência sem contar que a história promete ser bem obscura e cheia de mistérios! O design gráfico dos cenários parece acompanhar os rumores de que o game será obscuro já que nós vídeos revelados aparecem apenas cenários sombrios e escuros com alguns elementos de arquitetura gótica.

Gráficos beirando a perfeição!

É notável o cuidado que a Square está tendo com os gráficos de Final Fantasy Versus XIII, além dos gráficos lindos o game não terá transição entre GC's e gameplay.

Ou seja, toda a qualidade gráfica que se pode observar nos vídeos do game também estará presente nos momentos de gameplay.

Além dos gráficos o novo game da série terá transição entre noite e dia o que ajuda a dar um maior aspecto de realidade ao game, sem contar que será o primeiro game da série a utilizar este recurso!

Mecânica sólida e com ação extrema!

Pouco ainda foi revelado a respeito do gameplay de Final Fantasy Versus XIII, mas de uma coisa podermos ter certeza! FF Versus XIII não será como os games anteriores e irá se voltar mais para o lado da ação.
Há especulações de que o game usaria um sistema de batalha semelhante ao visto na série Kingdom hearts já que o time desenvolvedor de KH atualmente está trabalhando para dar vida a FF Versus XIII.

Os produtores já revelaram que darão aos gamers a chance de conhecer o game durante a E3 de 2010, então é contar nos dedos até o game chegar pois FF Versus XIII promete muito!!!

Quanta mudança hein!!!

Nos últimos tempos a série Final Fantasy tem enfrentado uma séria crise com seus fãs mais antigos. Em um curto espaço de tempo a série se descaracterizou por completo, se tornando apenas mais um RPG entre vários! Final Fantasy Versus XIII propõe reinventar a série de uma forma inteligente e não de destruí-la como alguns games da série tem feito!

É inegável que a Square tem usado na maioria de seus projetos o nome Final Fantasy apenas para chamar a atenção, pois de uma certa forma este nome causa um impacto positivo nos gamers o que faz com que os games vendam mais!

Apesar de não ser o que os gamers mais antigos da série pediam FF Versus XIII parece estar sendo produzido com muito capricho, e esperamos que mesmo não sendo um gametradicional da série ele possa estabelecer novamente toda a qualidade da série.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Capcom
Produtora: Capcom
Gênero:Ação/Plataforma
Lançamento: 18/05/2010

LOST PLANET 2

Por: Angelo Macri

Lost Planet: Extreme Condition foi a primeira investida da Capcon na nova geração de consoles. O título lançado em 2006 para XBOX 360 serviria apenas como um teste de sua engine, a MT Framework, que posteriormente seria usada em Devil May Cry 4 e Resident Evil 5, mas o jogo fez um tremendo sucesso vendendo mais de 2,5 milhões de cópias no console da MS. Com uma física apurada e gráficos de ponta, em Lost Planet os detalhes chamavam atenção.

Com os habituais chefes de fase imensos que acostumamos ver nos games da Capcom, cada chacoalhão da tela fazia com que o personagem principal Wayne se desequilibrasse e saísse catando cavaco no chão. Era realmente impressionante pra época e a animação nestes momentos era simplesmente perfeita.

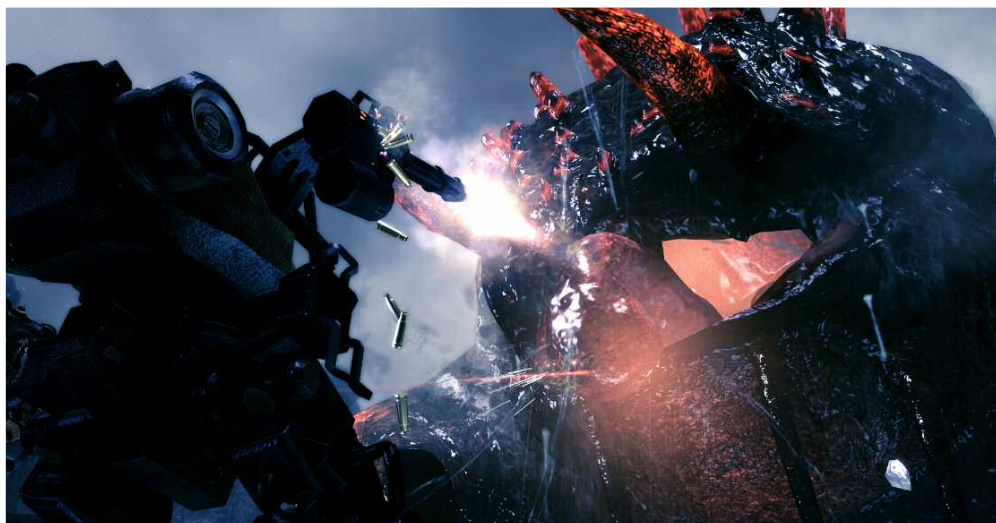
O game possuía mais de 20 mil tons de azul fazendo com que a paisagem congelada do planeta EDN III realmente convencesse a quem se arriscava pelo jogo.

O sucesso foi tão grande que no final de 2007 o game foi lançado também para PS3, mas graças a uma conversão extremamente porca feita pela Capcom o game nem de longe se parecia com o trabalho primoroso da versão original e, por isto, os donos de PS3 passaram longe do primeiro jogo e sequer se empolgaram muito com a continuação que está prestes a chegar.

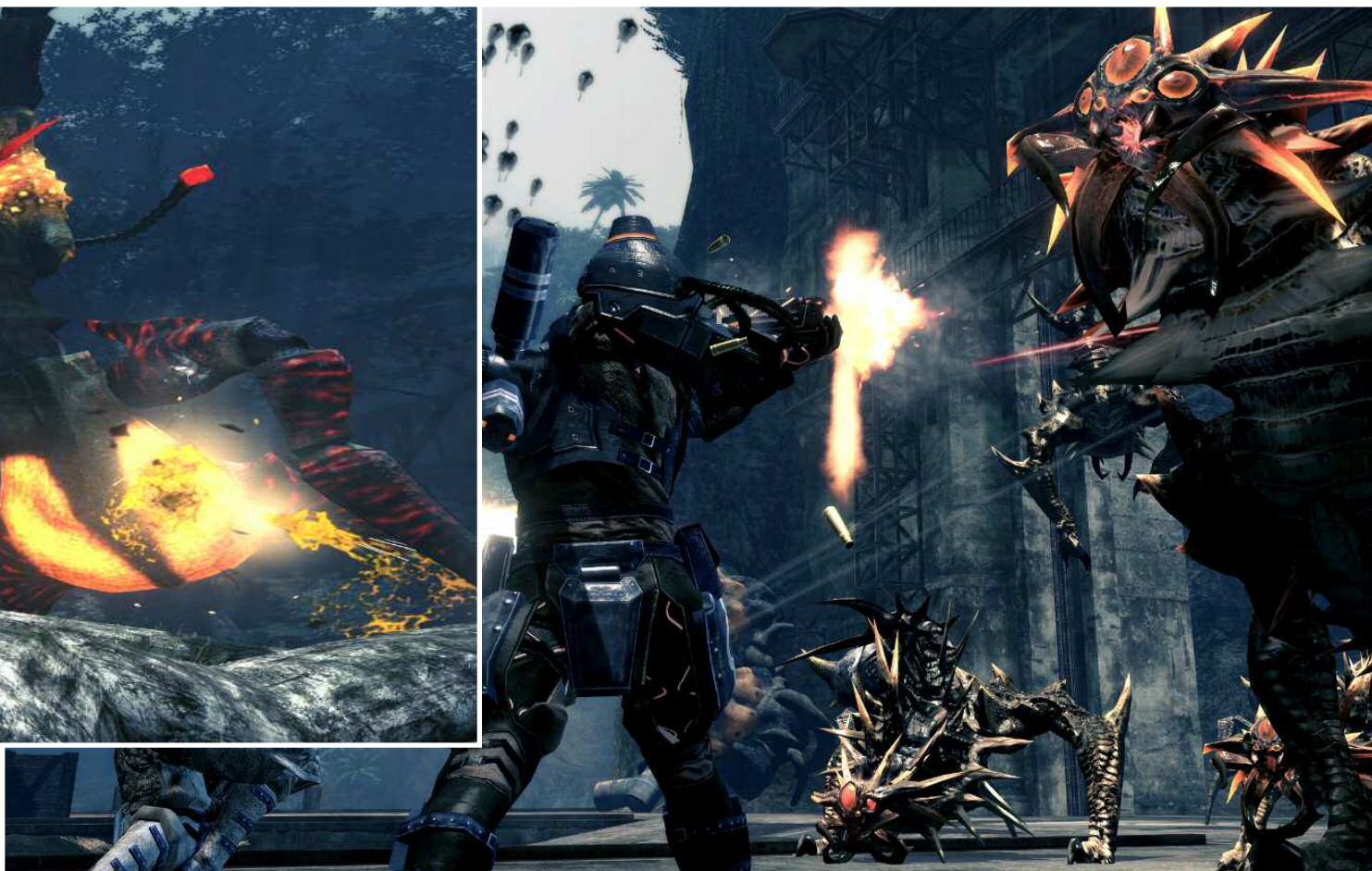
Seja Você Mesmo

Em Lost Planet 2 a primeira grande mudança é que não existe mais um personagem principal. Agora, no início da partida escolhemos e caracterizamos o personagem ao nosso bel prazer.

A brincadeira parece bem interessante já que poderemos escolher várias habilidades, inclusive se seremos destros ou canhotos. Poderemos criar provocações, e até mesmo um rebolar sensual será permitido. Imagine você jogando on-line quando um personagem feminino aparece na sua frente toda rebolativa pra no instante seguinte te encher de balas.

Existem várias facções de piratas e ao longo do modo história encarnamos uma de cada, vendo assim, a história como um todo e não mais apenas do lado dos mocinhos. A falta de um personagem central pode deixar a história meio confusa mas Jun Takeuch, aquele mesmo produtor de RE 5, garante a continuidade da historia sendo esta melhor que a anterior.

LP 2 acontece dez anos após Wayne ter acionado um mecanismo de descongelamento do Planeta, que acarretou grandes mudanças em EDN III e, a principal delas é a mudança de paisagem. Esqueça a neve, o lance agora é florestas tropicais, desertos, cidades futuristas e o mar.

Não precisaremos usar a energia térmica abundante do planeta para mantermos nossa vida mas ela ainda será usada para gerar energia em nossos equipamentos.

O grande problema é que os Akrids (insetos gigantes parecidos com os do filme de propaganda de pasta de dente "Tropas Estelares") usaram agora sua energia para desenvolverem-se e ficaram imensos, muito maiores do que qualquer monstro já visto em outro game, pelo menos esta é a promessa da Capcom, e a julgar pelas demos que o Vidaplaystation testou e pelos trailers liberados pela empresa, parece que isto será uma constante no game.

Jogabilidade Travada ou Física Apurada?

Muitos gamers reclamavam que LP era muito travado e que os movimentos de Wayne eram lentos demais, "felizmente conseguimos implementar novos movimentos que deixaram os personagens bem mais ágeis".

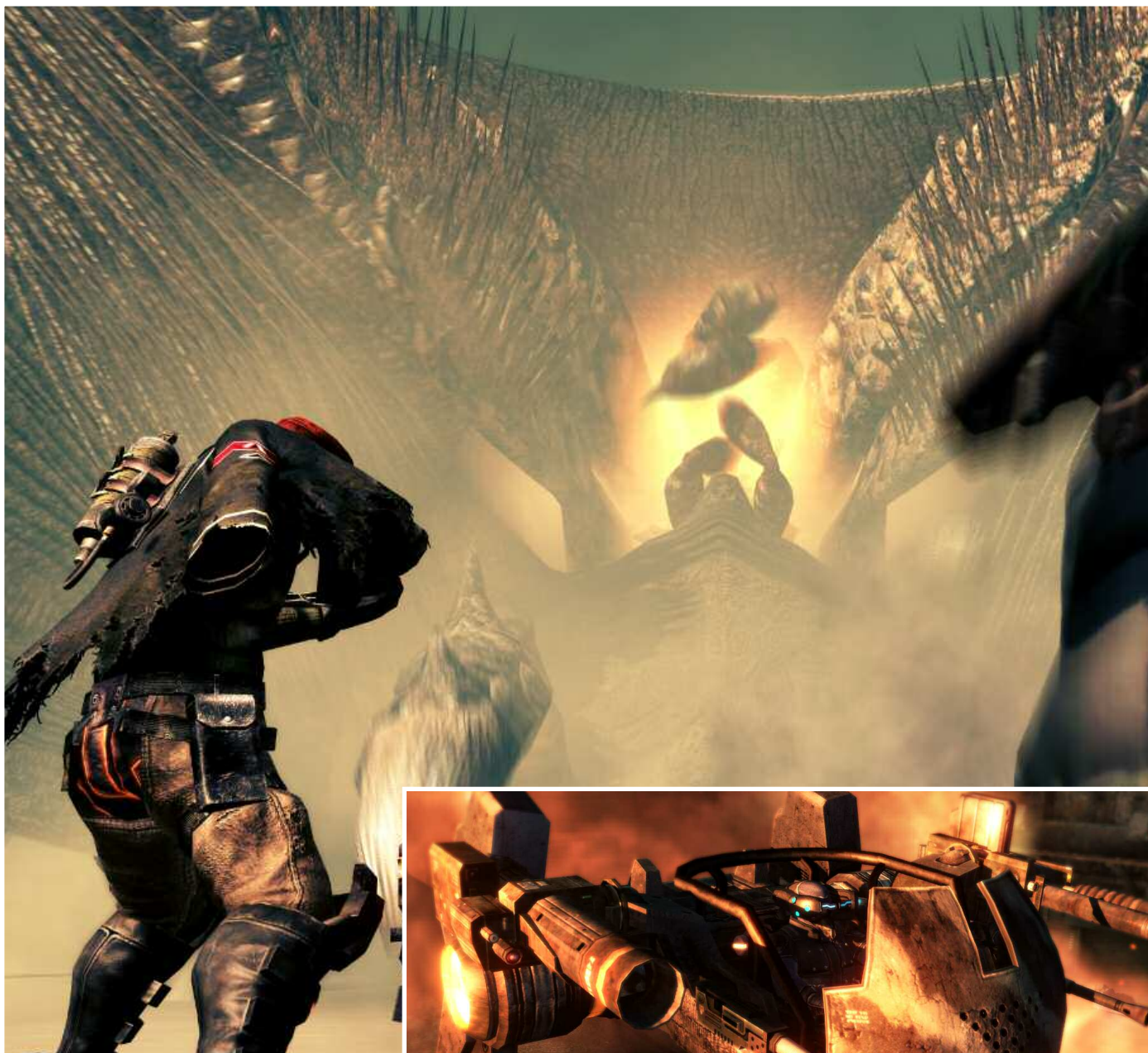
Takeuch explica que agora o Grip, uma espécie de arpão usado para se pendurar na maioria das superfícies consistentes, terá muito mais funções e poderá ser usado para recolher objetos nos cenários.

A corridinha também foi implementada e será muito útil nos momentos em que teremos que "sair fincado" pra salvar nossa pele.

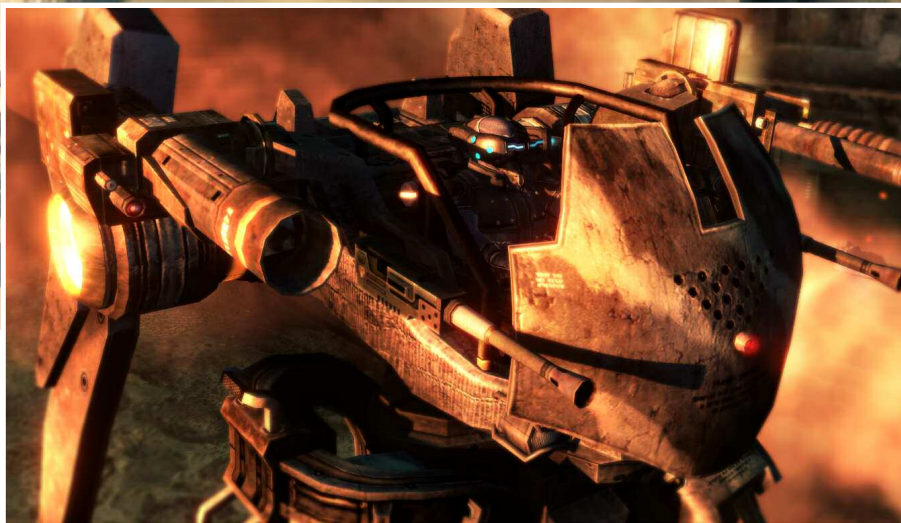
Jogaremos sempre numa equipe de quatro integrantes, o mais legal é que este coop poderá ser jogado on-line e com nossos amigos, seis níveis imensos estão garantidos e a Capcom já está desenvolvendo DLCs com novos capítulos para serem baixados na LIVE e na PSN.

O Arsenal de LP 2 promete ser insano e três vezes maior que o do game original, a moda do lança chamas pegou aqui também e será mais uma arma em nosso plantel.

Uma novidade muito bem vinda é o uso de escudos, era extremamente irritante enfrentar hordas de inimigos e não ter nenhuma cobertura e, apesar do jogo ser em terceira pessoa, ele não se utiliza de coberturas como as vistas em Uncharted.

Os combates corpo a corpo foram substancialmente melhorados e estão bem mais eficientes, mas a cereja do bolo são as Vital Suits, que são armaduras robôs que controlamos.

Elas agora se transformarão e algumas terão a capacidade de voar como se fossem um jato.

O arsenal das Vital Suits é poderoso e garante as explosões cinematográficas do game.

Se você achava RE 5 bonito, prepare-se, LP 2 usa uma versão melhorada da engine do “survivor horror” e vai além de texturas e efeitos especiais, na verdade, um dos maiores atrativos de LP 2 são seus gráficos, que estão muito bem polidos e prometem derrubar os queixos em escala mundial!

MLB 10: The show

Por: Rafael I. R. Costa

Agendado para março de 2010 para PS3, PSP, PS2 e PSPgo, MLB 10: The Show promete ser o mais fiel possível ao jogos de beisebol, incluindo seis estádios clássicos, para a alegria dos veteranos.

Embora não seja exatamente uma novidade para jogos de beisebol, em geral, Home Run Derby é novo para a série MLB. O que o torna interessante é como ele representa um grande impulso para capturar as mudanças de humor e atmosfera de vários pontos da temporada. A jogabilidade em MLB 10 parece ser bastante semelhante à versão do ano passado. A do rebatedor é praticamente a mesma. Não há nada de extraordinário. Mas o que chamou atenção foi aos detalhes que faz você se sentir como se você estivesse assistindo jogadores reais de corte soltado durante a temporada.

Se você balançar e perder a bola, a câmera corta para um tiro dos outros concorrentes na linha lateral - alguns rolando no chão, alguns em pé, em seguida, tropeçando. Se você conseguir rebater a bola para fora do estádio, você vai ver os torcedores aplaudindo ou tentando ver melhor para onde a bola caiu. Em suma, parece que você está assistindo a jogadores reais, em uma partida oficial.

O pitching é o mesmo e a mecânica são rebatidas neste jogo, que é certamente agradável considerando o quão bem eles trabalharam no ano passado. Se você estiver jogando como um receptor na estrada para o modo de mapa, você vai ser capaz de ligar para arremessos o jogo inteiro. Todo o modo online terá temporadas completas.

Outra novidade é a função "Movie Maker". Na qual você pode editar os vídeos, cortando as partes que deseja e guardar até 10 de seus melhores lances e compartilhá-las on-line.

Os fãs terão mais animações enquanto a torcida será utilizada de forma mais realista tentando quebrar sua concentração. Os efeitos dia-noite também afetarão o jogo, se você estiver jogando em um campo aberto, você poderá ver um avião passando pelo céu.

MLB 10 também terá seis estádios clássicos para manter os fãs dos velhos tempos felizes. Você poderá jogar no Polo Grounds, Forbes Field, Griffiths Stadium, Sportsman Park, Crossley Field, e Shibe Park.

Existe muito mais a ser acrescentado em MLB 10, mas por enquanto só temos esses poucos detalhes.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCEA
Produtora: SCEA
Gênero: RPG
Lançamento: 02/03/2010

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360
Distribuidora: THQ
Produtora: Yuke's
Gênero: Luta
Lançamento: Maio/2010

UFC UNDISPUTED 2010

O novo game da série prometer melhorias técnicas, mais customizações no modo carreira e muito mais liberdade nas lutas.

Por: Rafael I. R. Costa

A THQ não está disposta a perder o espaço para EA MMA Sports e planeja UFC Undisputed 2010 com uma série de mudanças que o deixará mais realista, incluindo a utilização da grade que muitos fãs reclamaram e novos lutadores.

O game conta com novas finalizações e armadilhas para sair de uma posição e ir para outra, como a arm trap que BJ Penn usa para finalizar com um rear naked choke (mata-leão).A câmera também foi aprimorada se você estiver ganhando uma luta, a câmera ficará mais próxima da ação. Se você começar a perdê-la, a câmera ficará mais distante se posicionando para trás do lutador, adicionando uma nova sensação a este momento crucial da luta.

Controles

Depois que o Anderson Silva destruiu o Forrest Griffin pelo UFC 101, seus movimentos só ajudaram para melhorar a movimentação na luta. Aquelas esquivadas e contra-

ataques que fizeram o Forrest sair correndo depois da luta serão presença garantida no jogo.

A postura irá desempenhar um papel importante nas lutas. Cada posição no solo terá várias sub-posições. Com isso você terá oportunidade de nocautear seu oponente de diversas posições, diferente do UFC 2009, onde as finalizações no solo eram bastante previsíveis depois de jogar bastante o jogo. Outra adição é a introdução de transições de submission, ou seja, dependendo de sua posição, você pode mover para uma mais vantajosa, ou acabar em uma pior do que iniciou.

Outra pequena mudança no solo envolve a montada. No UFC 2009, em plena montada, os jogadores só poderia jogar um ou dois socos antes de tentar bloquear uma tentativa de transição de um adversário. A idéia aqui é deixar as pessoas socarem a cara dos seus adversários de uma forma mais real.

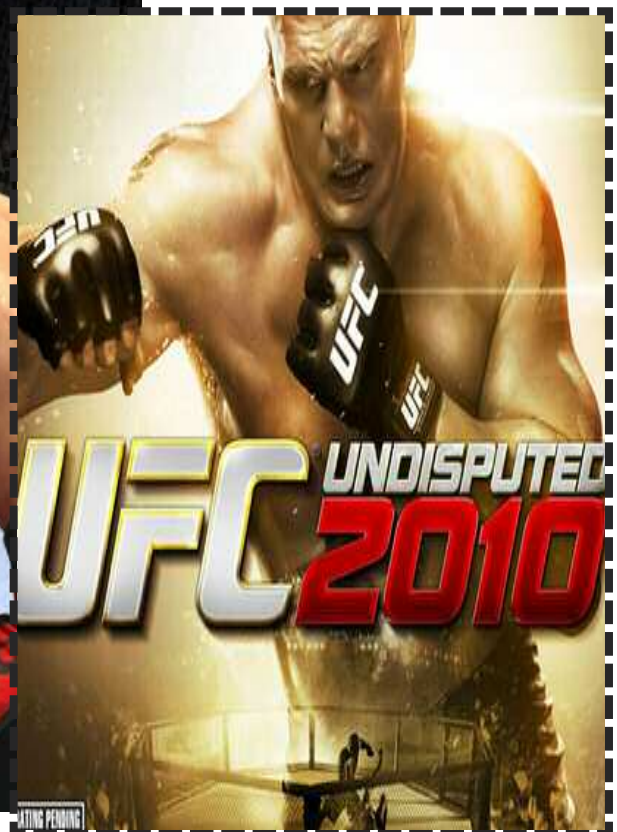
Técnicas de combate

Além das seis técnicas de luta já existente no game (Box, Kickbox, Muay Thai, Wrestling, Judo e Brazilian juijitsu), mais três foram adicionados: Karate, wrestling greco-romana e Sambo.

Personalização do lutador
O novo game da série aumentou consideravelmente o número de opções para a criação dos personagens e também uma tonelada de novas funcionalidades e melhorias. Uma das grandes mudanças nesse quesito, é a possibilidade de atribuir movimentos individuais para seus lutadores. Há mais de 200 movimentos que podem ser atribuídos, misturado, e combinados para uma técnica verdadeiramente única. Outra mudança é a capacidade de luta ortodoxa, podendo deixar uma mão mais pesada que a outra e escolher diversas posturas.

- Utilizar a grade nos combates será uma das mudanças para o novo UFC.

Modo Carreira
Estão incluídos vários novos recursos para ajudar a construir a cada luta e dar-lhes mais significado. Um exemplo disso é um novo sistema chamado de "Game Is Watching You"(O jogo está te assistindo), ou seja, o que o seu lutador estiver fazendo nos treinamentos e lutas serão refletidos através dos comentários durante a luta. Seus adversários também irão tomar conhecimentos de suas habilidades e elaborar a melhor estratégia para vencer o combate.

On-line
Agora os jogadores terão um centro de treinmento, mais conhecido como “camp” onde os lutadores treinam e se preparam para as lutas. Os jogadores poderão utilizar seus combatentes do modo carreira, para interagir online e treinar com outros jogadores e aprender novas técnicas.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCEA
Produtora: Quantic Dream
Gênero:Aventura
Lançamento: 23/02/2010

HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

Por: Thiago H. R. Costa

PREPARE-SE PARA A TEMPESTADE QUE CAIRÁ SOBRE O PLAYSTATION 3

Foi durante a E3 de 2006 que surgiu um game em peculiar, estranho para alguns na verdade, um grande título no futuro para outros e ainda havia aqueles que jogaram Indigo Prophecy e viam em Heavy Rain: The Origami Killer, o amadurecimento da ideia que muitos já haviam experimentados ainda no Playstation 2. O grande diferencial do que foi mostrado era com toda a certeza os gráficos, algo absurdamente incrível.

Como o próprio produtor já afirmou, muito do que se viu em Indigo Prophecy seria aprimorado em Heavy Rain e o que havia dado errado seria retirado, criando assim, uma experiência totalmente cinematográfica e interativa jamais vista no mundo dos games, não havendo barras de vida, game over (isso mesmo, se o seu personagem morrer, morto estará), ou seja, o jogo continuará como se fosse um filme, não havendo como retornar após algum ato falho.

Mas nada disso faria sentido, tão pouco justificaria o investimento sem uma incrível trama por detrás de tudo. A ideia aqui, é criar uma interação e ligação entre personagem e jogador, pois até onde você estaria disposto a ir para salvar alguém que ama? Estaria disposto a quem sabe arriscar a sua própria vida? Justamente por isso, além de toda a história o jogador enfrentará questões morais e realmente difíceis de serem tomadas em uma vida real.

Tudo começa em uma cidade da Costa Leste norte-americana, onde os habitantes estão aterrorizados devido a presença de um misterioso assassino que assombra a cidade. Ninguém sabe como ele atua e o que pretende, apenas que os corpos de suas vítimas são encontrados quatro dias após o desaparecimento junto de um origami e uma orquídea.

A cada dia que se passa, a população se desespera ainda mais, principalmente pela falta de respostas das autoridades que nada sabem, e o pior, os crimes continuam acontecendo.

Seguindo o estilo já aplicado em Indigo Prophecy o jogador terá a disposição quatro personagens diferentes, cada um com uma personalidade única, diferentes problemas, contando ainda com um passado.

Lembre-se que os seus personagens são tão bem elaborados que conseguem expressar as emoções humanas.

Justamente por isso, cada um seguirá um caminho diferente e terá um papel singular no desenvolvimento da trama. Mas até que ponto cada um será capaz de chegar para salvar uma pessoa?

Com vários personagens a disposição, seria correto acreditar que o jogo proporciona diferentes ações e diferentes resultados, como o jogo de fato o faz. Cada ação terá uma reação, assim como na vida real, nunca se esqueça que este não é um mero jogo, é uma tentativa de simular a própria realidade humana, se fizer algo deverá arcar com as consequências. Justamente por isso não há o famoso "game over", se devido a um ato seu, o seu personagem morrer, o jogo continuará, bem como os resultados de sua morte que poderão interferir diretamente em descoberta de pistas, ou certos atos relacionados aos outros personagens.

O primeiro personagem de Heavy Rain é Ethan Mars, um jovem arquiteto residente na Costa Leste norte-americana, que sofreu um acidente trágico há dois anos, perdendo assim o seu filho mais velho.

Ethan era bem sucedido e extremamente feliz, mas agora você sentirá o que é controlar um personagem com depressão devido a morte de seu filho, que vive separado de sua ex-mulher, e que vê seu outro filho apenas durante os finais de semana.

Mas se isso já era o suficiente para tirar o sono de muitos dos jogadores, algo pior pode ter acontecido. O filho mais novo de Ethan desaparece misteriosamente e ao que tudo indica pode ter sido a nova vítima do misterioso “Assassino do Origami”. Se isso for verdade, até que ponto Ethan seria capaz de chegar para salvar a vida de seu próprio filho? Seria ele capaz de se reerguer da morte do primeiro a tempo de salvar o segundo?

Além de Ethan, temos a bela Madison Paige como uma das personagens principais. A jovem fotografa vive sozinha na cidade e vive constantes noites de insônia. Cansada de passar as noites em claro e tendo pesadelos, Madison decide dormir em diversos estabelecimentos diferentes para fugir um pouco de seus próprios sonhos.

Aparentemente esta personagem não possui uma ligação direta com a trama, mas não se engane, a sua determinação poderá ser crucial para a solução do mistério.

A história não seria tão ampla se não abrigasse um investigador, mais especificamente um agente do FBI.

Norman Jayden é especialista em perfis criminológicos, ou seja, ele traça os passos e o perfil do criminoso para prever seus futuros atos.

O principal trunfo de Norma é um equipamento semelhante a um óculos chamado IRM (Interface de Realidade Melhorada) que permite ao agente colher provas e investigar a cena do crime de uma maneira incrível. Este corajoso agente estará sozinho nesta investigação, e é bom que chegue até as respostas antes de um novo homicídio na cidade.

Por fim, temos Scott Shelby um antigo agente da polícia local de 45 anos de idade. Após 20 (vinte) anos de serviço decidiu partir para o ramo de investigação particular, pode não ser um exemplo de investigador, pois as ruas lhe deixaram cínico e duro para eventos emocionais, mas seu senso de dever e sua honra, farão este personagem ir muito além do que pessoas normais poderiam ir.

Scott, foi contratado por familiares das vítimas do misterioso assassino e parte em uma investigação particular única em busca de respostas.

Mas de nada adianta inovar com gráficos, história e interatividade se a jogabilidade for ruim e dificultar a vida dos jogadores.

Ao contrário do que muitos diziam erroneamente, o jogador possui sim, o controle sobre o seu personagem, e se vale de certos comandos para realizar ações, desde atos simples como escovar os dentes até um ferrenho e vital combate. Se valendo em alguns momentos do tradicional e famoso recurso "quick time eventsk", o jogador ao apertar certos botões pré-definidos pelo jogo, poderá esquivar, atacar e até subir encostas, mas é neste momento que muitos serão testados, não basta apertar um ou outro botão, em al-
guns momentos você deverá apertar diversos botões ao mesmo tempo para obter sucesso no desafio.

Outro diferencial em Heavy Rain é o fato de que até nas famosas CGs o jogador terá o controle de seu personagem, podendo tomar decisões e alterando o rumo da história. Justamente para não acabar com a concentração do jogador em momentos como estes, Heavy Rain não terá o famoso destaque de obtenção de troféu durante o jogo, todos os obtidos serão mostrados ao fim de cada cenário, uma forma inteligente de não quebrar a sequência e drama da história,

DEMO TESTADA

HEAVY RAIN

Por: Rodrigo Quintela

O dia 11 de fevereiro de 2010, foi aguardado por muitos usuários da PSN, pois foi disponibilizado oficialmente a demonstração jogável de Heavy Rain, jogo exclusivo do PS3.

O game conta a história de quatro personagens atingidos pelos crimes de um assassino em série apelidado de "assassino do origami" conforme a prévia anterior.

A demo disponibiliza apenas dois capítulos, mas dá para ter uma boa noção de como o game será ótimo.

Ao iniciar é mostrado um pequeno tutorial com as funções básicas, pois os comandos são um pouco diferentes da maioria dos outros games do gênero. No começo pode parecer um pouco confuso, mas com o tempo se acostuma.

Não há muitas complicações, principalmente de quem já é familiarizado com o controler do PS3. Porém, em algumas cenas de ação, principalmente de lutas, a situação pode complicar um pouco.

Pois deve-se apertar os comandos que são mostrados na tela de uma maneira bem rápida. Sendo que alguns deles exigem também o movimento do controle.

Quem costuma jogar deitado pode ter problemas em relação a esse tipo de comando, pois ele não pode ser detectado de maneira precisa pelo console. De maneira geral, Heavy Rain não aparenta ter muita dificuldade em seus comandos para o jogador casual.

A primeira parte do game você controla um detetive particular atrás das pistas de um crime brutal envolvendo uma criança. Cenas de suspense e de ação são encontradas nesse primeiro trecho da demonstração, incluindo uma série de comandos que devem ser precisos, caso queira ter total sucesso na pancadaria.

A segunda parte o personagem principal é um detetive do FBI que investiga outra vítima do "assassino do origami". Porém, dessa vez você tem acesso ao corpo e pode fazer todo o processo de investigação, sendo a parte de mais suspense da demo.

Todos personagens de Heavy Rain têm sua própria história e problemas, que convergem na trama em busca do "assassino do origami". Sendo que ao decorrer do game a história deles se entrelaçam. Serão 20 finais diferentes e qualquer atitude do jogador durante a drama é crucial para que seja determinado o encerramento.

Heavy Rain será lançado dia 24 de fevereiro, exclusivamente para PlayStation 3.

ANÁLISES
INFERNO
DANTE·S INFERNO
DEAD SPACE
DRAGON AGE

DANTE´S INFERNO

Por: Angelo Macri

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Eletronic Arts
Produtora: Visceral Games
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 09/02/2010

Inferno

POR MIM SE VAI À CIDADE DOLENTE,
POR MIM SE VAI À ETERNA DOR ,
POR MIM SE VAI À PERDIDA GENTE.
JUSTIÇA MOVEU O MEU ALTO CRIADOR,
QUE ME FEZ COM O DIVINO PODER,
O SABER SUPREMO E O PRIMEIRO AMOR.
ANTES DE MIM COISA ALGUMA FOI CRIADA
EXCETO COISAS ETERNAS, E ETERNA EU DURO.
DEIXAI TODA ESPERANÇA, VÓS QUE ENTRAIS!

Clique aqui para conteúdo extra

As palavras citadas na página anterior são proferidas por Caronte, o barqueiro, que atravessa as almas malditas pelo rio Aqueronte levando-as ao horror do Inferno.

Escrito na Idade Média Por Dante Alighieri, o poema épico "A Divina Comédia" canta em versos a travessia de Dante pelos nove círculos do Inferno, purgatório e, por fim, pelo paraíso. Sua motivação maior é reencontrar a alma de sua amada, Beatriz, que está no paraíso.

Dant's Inferno é baseado justamente na primeira parte do poema, intitulada "Inferno", e narra a busca desesperada de um homem para salvar a alma de sua amada.

A história do jogo foi adaptada e romantizada, aumentando as motivações de Dante em sua busca por redenção. A culpa e o amor por Beatriz levarão Dante as últimas consequências e nem mesmo as hordas do inferno irão tirar a coragem deste cruzado.

Dante, antes de partir para a terceira cruzada, promete manter-se fiel a sua amada Beatriz. Esta, entrega seu amor e uma cruz divina que protegerá Dante nos recantos mais escuros do mundo, mas Dante não consegue cumprir sua promessa e comete atrocidades inimagináveis durante a cruzada. Após enfrentar a "Morte" em pessoa, Dante retorna ao seu lar carregando a arma ceifadora de vidas da Morte, mas descobre que seus atos atrozes levaram Beatriz a perder sua alma para Lúcifer. Obstinado a se redimir, desce ao inferno, mas esquece de um pequeno detalhe... no inferno, só entram os mortos.

O que tem no Inferno?

Dante: "...*Logo que entrei ouvi gritos terríveis, suspiros e prantos que ecoavam pela escuridão sem estrelas. Gritos de mágoa, brigas, queixas iradas em diversas línguas formavam um tumulto que tinha o som de uma ventania...*".

O inferno está dividido em nove círculos: Limbo, Luxúria, Gula, Cobiça, Ira e na cidade de Dite se encontram os círculos baixos, heresia, violência, fraude e o último onde se encontra a prisão de Lúcifer.

Todos os círculos são mostrados no game exatamente como são descritos no livro. Cada um possui um tipo de condenado e suas particularidades. Dante é guiado pelo espírito do poeta romano Virgil e dele vem a explicação do que existe em cada círculo.

Conversar com Virgil sempre rende um premio extra: as relíquias que são usadas para melhorar os atributos de Dante. Quando equipadas melhoraram a defesa, os ataques, os combos e incrementam o uso das magias.

Dante possui duas armar poderosas: a Foice da Morte e a Cruz de Beatriz. O uso da cruz promove os momentos de maior plasticidade do jogo, com ela podemos lançar ataques em várias direções e soltar poderosos raios de luz em forma de cruz. Ela serve também para purificar as almas condenadas.

Quando optamos por salvar alguma sombra do inferno, inicia-se um minigame onde temos que capturar os pecados destas almas sofredoras.

Se decidirmos punir, entra uma animação onde destroçamos o infeliz.

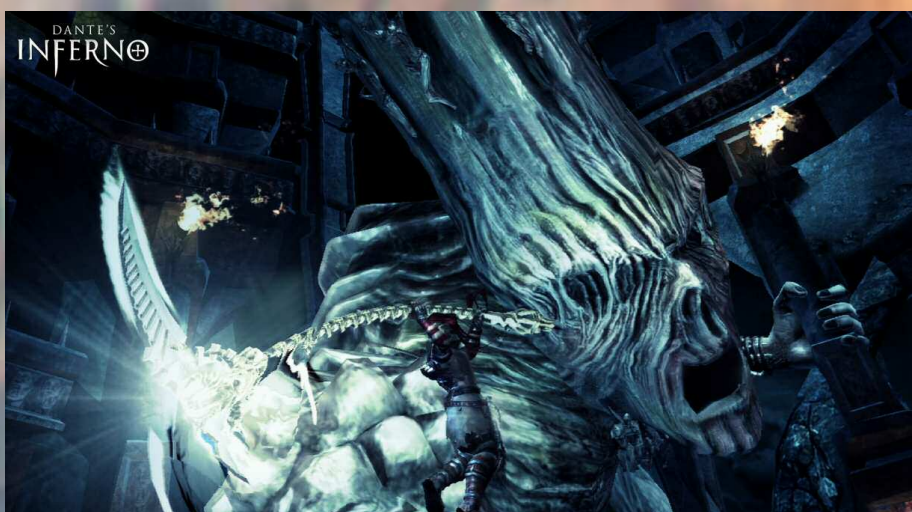
O sadismo me levou a mais punir do que salvar, mas devemos equilibrar as coisas, pois salvar rende pontos de virtude e desta forma podemos melhorar os ataques da Cruz, por outro lado, punindo, ganhamos pontos de impiedade e assim melhorar os ataques com a Foice.

Os cenários estão lotados de segredos e devemos explorar cada cantinho para encontrar alguns prêmios, mas já adianto que será necessário jogar mais de uma vez para melhorar todos os atributos e assim ganhar um majestoso troféu!

Quem Não Tem Kratos Caça Com Dante!

É impossível falar da jogabilidade de Dante sem mencionar God of War, a Visceral Games não só bebeu da fonte de Kratos como também tomou banho, rolou e se esbaldou com o estilo.

Até mesmo os comandos do controle são mapeados quase que da mesma forma. Isto deveria ser bom para o jogo mas os sites e a crítica "especializada" resolveram pegar pesado no pé do jogo porque simplesmente queriam que ele fosse melhor que as aventuras do espartano, o que é óbvio, não ocorreu.

Dante's Inferno é como aquele filme massacrado pela crítica mas você resolve assim mesmo assistí-lo e sai extasiado do cinema pensando: que críticos que nada, o importante é minha opinião! Mas sabemos que graças a eles, "profissionais", muitas pessoas deixarão o game passar batido e isto é extremamente lamentável, pois o game tem seus méritos e merece ser jogado.

O gameplay de DI compensa em muito suas falhas, chegando bem perto da perfeição. Dante simplesmente castiga seus inimigos com combos combinados entre cruz, foice e magias e, os efeitos gerados na tela são geniais.

Os inimigos são duros de caírem e justamente por isso, a sensação de quando os der-

rotamos é imensamente gratificante. Dante ainda pode controlar feras enormes e isto torna-se parte importante da jogabilidade e, alguns puzzles só podem ser resolvidos com a força destes gigantes, existindo ainda uma boa mescla entre ação e quebra cabeças que no geral são de fácil solução.

Sempre que derrotamos algum chefe, ganhamos seu poder. Entra em cena então as magias.

Algumas delas, como a redenção por exemplo, são vitais para conseguirmos superar hordas de inimigos, pois vai restaurando aos poucos a energia vital de Dante, enquanto estiver ativada, mas o uso das magias gasta a barra de mana e somos obrigados a sair em busca de mais pelos cenários.

Dante ainda possui o poder de contra-atacar, usando a defesa no momento do ataque inimigo. Podemos retribuir com um poderoso ataque ou mandar todos pelos ares usando o poder da cruz no contra-ataque, este é sem dúvida meu golpe favorito!

Ao atingirmos o nível 3 de impiedade e virtude, temos acesso a novos golpes e é aí que a brincadeira fica boa... temos ao nosso alcance agora os golpes críticos.

Estes são extremamente poderosos e arrancam boa parte da saúde dos inimigos. Funciona assim: iniciamos um combo e na sequência introduzimos os comandos dos golpes críticos, tudo entra em câmera lenta, as armas de Dante começam a pegar fogo e acertamos o inimigo com força total.

O som de tilintar que a foice faz neste momento ressoa por alguns segundos e percorre nosso corpo de ponta a ponta, fiquei viciado neste som... Podemos também lançar golpes críticos com a cruz, que também é genial e incrível de se ver, Dante rodopia em todas as direções e no fim dá um mortal de lado, todo estilozo e crava a cruz no chão, a seguir os inimigos são lançados no ar e apenas eles ficam em câmera lenta e com isso seguimos massacrando-os no ar.

Meu amigo, tu não faz idéia de como isso é viciante!

Gráficos Lindos, Pero no Mucho!

Dante's Inferno oscila entre gráficos de ponta e gráficos meia boca. Utilizando a mesma engine gráfica de Dead Space, o game não consegue segurar o visual em todos os círculos.

A primeira parte do game é exatamente a demo que todos jogaram e, o visual, nesta parte do game, é muito pobre.

Quando atravessamos a porta do inferno a controlando aquela fera enorme, simplesmente não é mostrado o que acontece com o bichão e nos vemos já dentro do inferno. Com isso sendo uma constante, muitas pontas ficam soltas e sem explicações.

Depois sim, os gráficos melhoram exponencialmente. A visão do inferno impressiona. Labaredas de fogo são arrastadas pelo vento que não para soprar um só instante e o som dos gritos das almas é de arrepiar. Podemos ver uma paisagem sem fim de filas e filas de pessoas seguindo em direção a perdição.

Quando avistamos a silhueta do Rei Minos e seus gritos de condenação, posso dizer que é algo indescritível e, só por isso já vale o investimento no game.

A cidade de Dite, que abriga os círculos baixos do inferno, é perfeita em todos os detalhes. Neste momento os gráficos chegam a ser absurdos de bons.

Os efeitos de luz fazem os personagens ficarem reais e aquele efeito de baixa textura some por completo. Inexplicavelmente a seguir, parece que a criatividade da equipe se acaba e os dois últimos círculos são fracos demais. As soluções que encontraram para o avanço na fase são péssimas.

Temos que percorrer nove arenas e, em cada uma possui um desafio diferente, mate todos os inimigos em x tempo, preteja os inocentes, mate dez inimigos no ar e etc.

Isto está totalmente fora do contexto e não se encaixa na narração pobre que neste momento é feita por Beatriz. O último círculo, que deveria ser o mais empolgante, acaba por deixar uma sensação ruim ao finalizá-lo, de tão mal feito que é, o desafio é baixo em relação às outras partes do game e graficamente, este nível, é uma vergonha.

Quando Tudo Chega ao Fim

Apesar dos produtores afirmarem de pés juntos que não, Dant's Inferno não terá continuação, o final do game os contradiz e podemos sim, esperar uma sequência após o lançamento de Dead Space 2.

Em março teremos a chance de saber o que aconteceu no Bosque Escuro e o que levou Dante a costurar aquela cruz em seu peito. No livro Dante enfrenta três feras neste bosque escuro e possivelmente as enfrentaremos neste DLC.

Outra novidade será o Trilas of St Lucia onde teremos a oportunidade de jogar em modo coop com um amigo e poderemos controlar Santa Lucia. Algumas outras perfumarias também virão como roupas novas e alguns animes, mas nada realmente que nos faça perder o sono de ansiedade.

Dante's Inferno certamente não merece uma nota 10, mas também não merece os 6,5 que vem recebendo, um 8 cairia melhor por todas as sensações que o game provoca mas se você quiser mesmo saber, bem, vá pro inferno!!!

CANSADO DE JOGAR SOZINHO?

SEMPRE DESEJOU PARTICIPAR DE UM CLÃ E JOGAR COM AMIGOS?

JUNTE-SE AGORA MESMO AO CLÃ <u>BRX</u> !

VEJA ALGUNS DOS CLÃS DO BRX:

#KILLZONE 2
 # UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
 # LITTLE BIG PLANET
 # CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
 # METAL GEAR ONLINE
 # MAG

Clique na figura acima para acessar o Blog BRX

Fotos da primeira festa BRX na HOME

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Eletronic Arts
Produtora: Eletronic Arts
Gênero: Survivor
Lançamento: 14/10/2008

DEAD SPACE

Por: Rafel I. R. Costa

Dead Space: Uma mistura de survival horror e ficção cientifica, com suspense, sangue, monstros e muito, muito mais medo.

Dead Space chega para dar uma nova vida ao termo ‘‘survival horror’’, e levar os jogadores a bons sustos e ótimos momentos de suspense, com ambientes bastante detalhados e uma trilha sonora de arrepiar. Combinação perfeita entre horror e ficção cientifica. O que não faltará no jogo é muito sangue, monstros de botar medo, enigmas e muito suspense ao decorrer do jogo.

A história de Dead Space, que foi ate aumentada com um filme, se passa em um futuro distante, quando os recursos naturais na Terra acabaram e os humanos foram obrigados a explorar outros planetas em busca de minerais. Não sendo totalmente nova a temática do jogo, ele tem referencias de ótimas obras como "Alien - O 8º Passageiro", e "O Enigma do Horizonte" pela temática e atmosfera, mas a historia do jogo com animações surpreendentes, leva o jogador para dentro desse perigoso e monstruoso ambiente de Dead Space.

Toda informação dada a Isaac durante o jogo e passada por hologramas, que contem mapas e outras informações são exibidas diante de Issac, assim deixando mais fácil para uma consulta de emergência. Ou seja, o tradicional HUD (Head Up Display), que fora utilizado por muito tempo para passar informações importantes para ajudar no jogo foi totalmente excluído, assim deixando o jogo mais limpo e mais real.

A diferença de Dead Space dos demais jogos de ‘‘survival horror’’ e de qualquer jogo de tiro, é que não adianta atirar na cabeça para acabar de vez com o inimigo, o famoso Headshot dessa vez não vai te ajudar para matar esses terríveis monstros. Como no começo do jogo já avisa, para matá-los será necessário cortar seus membros, claro que cortar a cabeça também ajuda mas primeiro deve desmembrá-los , o que deixa o jogo mais emocionante, ensangüentado e acrescenta uma estratégia para aniquilar cada monstro.

O vírus “Corruption” é o grande responsável pelas transformações genéticas na população de seres humanos da colônia. Essas criaturas podem aparecer a partir de qualquer ponto do cenário, e qualquer rápida distração pode deixar Isaac sem a cabeça.

E não pense que os necromorphs meros inimigos burros, o que os deixam mais interessantes e perigosos é a sua inteligência. Não pense que enfrentará zumbis idiotas, os monstros de Dead Space irão tentar de tudo para te matar, tentarão de emboscar, irão correr atrás de você, irão vagar por dutos de ar para surpreendê-lo e não pense que é só isso, até ficar estirado no chão fingindo de morto eles irão fazer para tentar de matar.

Dead Space não conta armas futurísticas ou armas de guerras atuais, ou seja, não traz um arsenal clássico de jogos de tiro. A primeira arma de Isaac é uma solda de plasma, que é uma arma improvisada. O personagem Isaac, que é coberto por uma armadura que oferece blindagem, oxigênio e também conta com habilidades especiais, que serão essenciais para se dar bem no jogo. A "stasis" e a "knesis", que causam, respectivamente, o poder de paralisar e congelar e o poder de movimentar objetos.

A parte sonora de Dead Space é mais um ponto alto do jogo, ouvindo passinhos a todos os cantos ou então gritos desesperados à distância. A música que toca em algumas partes do jogo, não é nem nenhuma obra prima de uma orquestra japonesa, mas deixa para o clima do jogo, não podia ter ficado melhor. Uma sinistra e medonha versão da canção de ninar "Twinkle, Twinkle, Little Star".

Quem fica encarregado do único ponto fraco do jogo, é o personagem principal Isaac, que com seu estilo caladão, não tem personalidade alguma, recebe todas as ordens sem falar nada, nem ao menos para concordar ou reclamar.

Dead Space é um ótimo jogo de Survival Horror e Ficção cientifica que vem para inovar o gênero e vale a pena passar horas com o coração batendo acelerado, e

TERROR E MUITO SANGUE EM: DEAD SPACE - A QUEDA

Dead Space - A queda antecede a história do jogo de survival horror da EA. Com uma história não muito original a longa metragem vem para esclarecer muito dos mistérios envolvidos no game, alem de mostrar o destino que teve a tripulação da USG, antes da chegada de Isaak e sua tripulação ao planeta.

Tudo começou a acontecer quando a tripulação do USG Ishimura, em uma missão de mineração espacial em um planeta remoto, procurando recursos minerais para substituir os que tinham acabado na Terra, encontra uma antiga relíquia religiosa, que muitos acreditavam e principalmente pela igreja de que era a prova da existência de Deus.

A pedra que era adorada por uns e desprezada por outros foi colocada a bordo. Mas o que poucos sabiam é que esse artefato não era nada disso, após ser embarcado, começou a acontecer várias mortes estranhas e pessoas que estavam bem começaram a ter problemas de lucidez chegarem a morrer e a apresentar anomalias em seus corpos.

A direção da animação foi Chuck Patton e quem ficou responsável pelos efeitos é Brent M. Bowen, o mesmo que fez os efeitos 3D do filme "Speed Racer". Apesar de tudo isso, a técnica aplicada na animação é bem pobre e com poucos detalhes, lembra muito desenhos exibidos atualmente na TV.

O estilo de animação utilizado em "Dead Space"é a digital, que cria imagens computadorizadas através de gráficos 3D e 2D. Para o sangue que sempre é jogado na tela devido o alto índice de carnificina e todo o filme os gráficos ficaram mesmo no 2D. Porém é eficiente o bastante para refletir as expressões dos personagens, exagerando nos momentos certos.

A tela é carregada de vermelho, preto e cores com uma tonalidade mais escura que ressaltam bem o sangue e as cenas sombrias e de desmembramentos durante a trama. A trilha sonora também deixa o filme mais medonho e assustador, principalmente com a canção de ninar "Twinkle, Twinkle Little Star" em versão mais sombria e assustadora.

Informações Técnicas
Título no Brasil: Dead Space: A Queda
Título Original: Dead Space: Downfall
País de Origem: EUA
Gênero: Animação
Tempo de Duração: 74 minutos
Ano de Lançamento: 2008
Site Oficial:
Estúdio/Distrib.: Sony Pictures
Direção: Chuck Patton

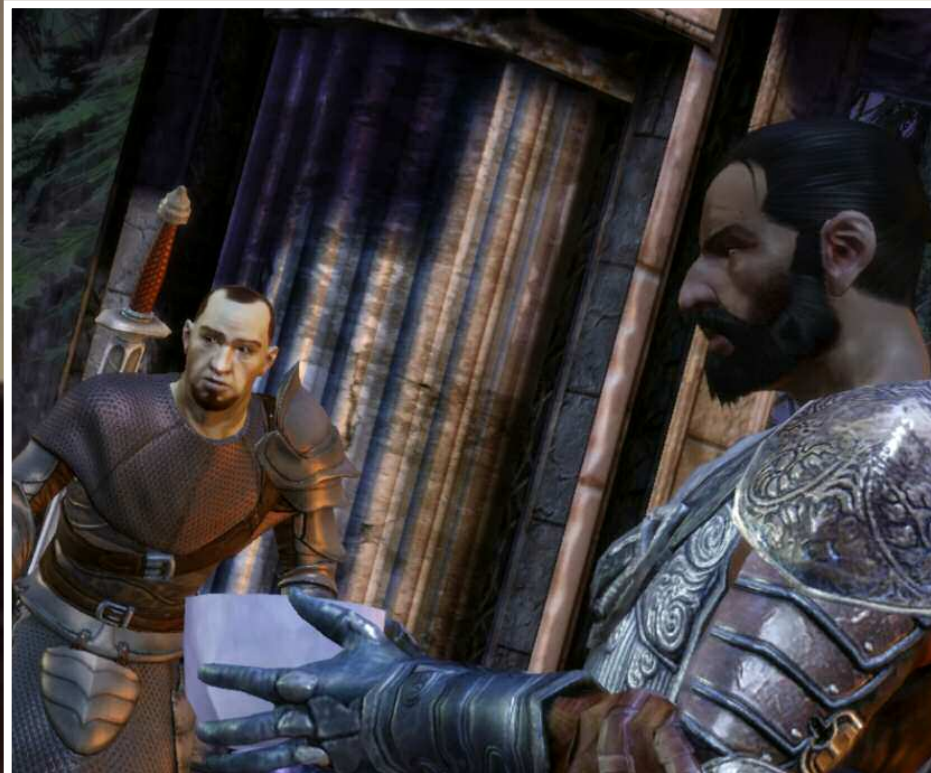
DRAGON AGE: ORIGINS

Por: Rafael I.R. Costa

O mundo de Dragon Age: Origins é imenso, com várias localidades, vários submundos e muita exploração a fazer. O novo lançamento da BioWare: Dragon Age: Origins investe pesado em historias medievais no melhor estilo Senhor dos Aneís.

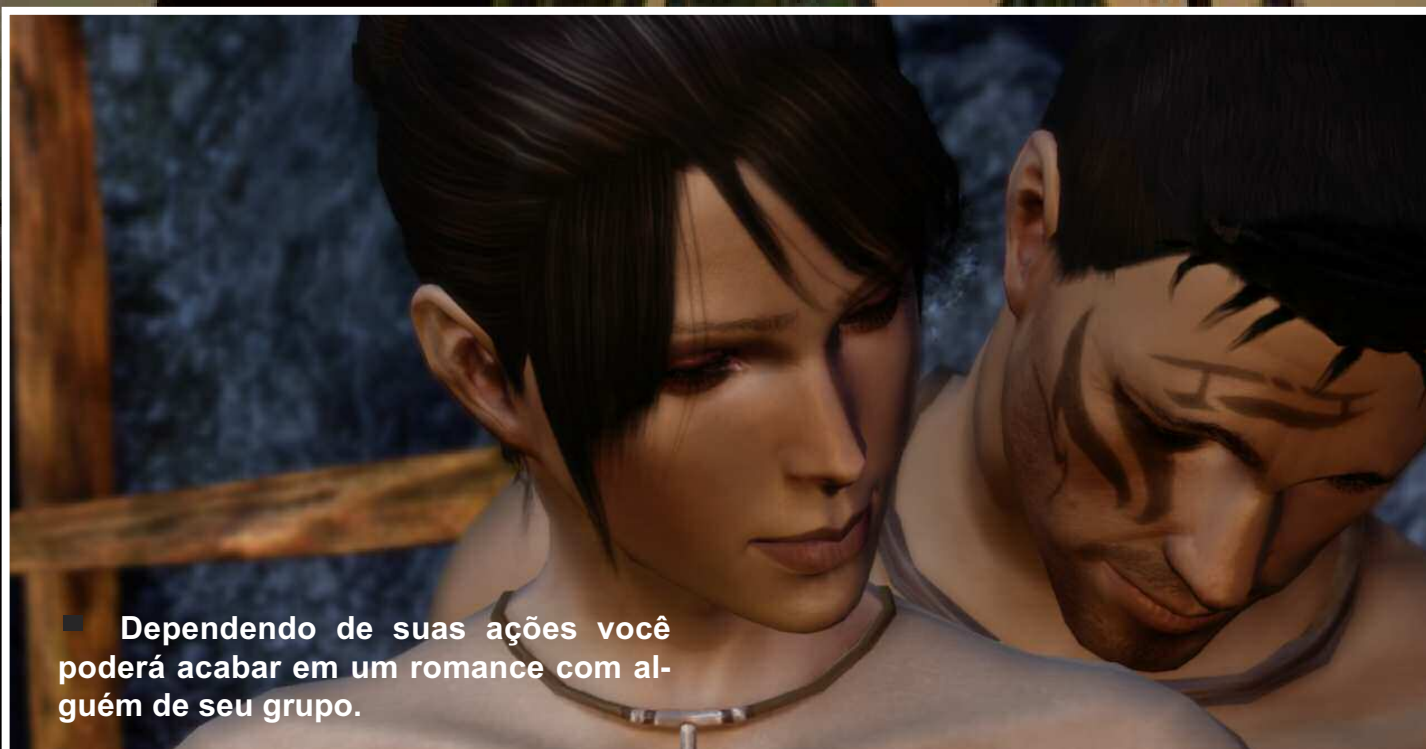
Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Eletronic Arts
Produtora: BioWare
Gênero: RPG
Lançamento: 03/11/2009

A história do game praticamente está em volta de uma guerra entre a ordem dos guerreiros Grey Wardens e os malignos Darkspawns que durante muito tempo vem atormentando os habitantes de Ferelden. Este acontecimento ficou conhecido por Blight e é, geralmente, liderado por um demônio que possui um poder imenso. Tudo estaria perdido se não fosse pelos Grey Wardens, uma ordem militar que tem a missão aniquilar os Darkspawn. Uma ameaça capaz de unir humanos, elfos e anões na luta pela sobrevivência. Antes de o jogo realmente começar, o seu personagem passa por uma escolha do seu passado e para cada personagem criado, haverá uma aventura inicial diferente, o passado e as escolhas do jogador influenciaram todo o enredo de Dragon Age.

O que torna Dragon Age um dos melhores games do gênero e um game nem um pouco chato é a opção de realmente interagir com a história e influenciá-la com suas ações.Assim a BioWare inova com a possibilidade de

escolhas e decisões morais. Durante os diálogos, alguns que começam por si só, outros iniciados pelo jogador, o jogo lhe dá a liberdade de escolher ser simpático, honesto, arrogante, agressivo entre outras.

Não pense que seus companheiros estão do seu lado nas batalhas contra os Darkspawn apenas por que o jogo decidiu. A interação com eles é de grande importância, e sim, alguns ficarão com você não importa o que aconteça. Você também pode recrutar aliados durante a sua jornada, estes sim, você pode mandá-los embora, ou eles podem sair se não concordarem com as suas atitudes. O que vai definir é a sua taxa de aprovação, que pode ser influenciada pelos presentes e pelo interesse que mostra nas conversas. Podendo terminar até em um romance ou desbloquear alguns quests pessoais.

A criação de seu personagem

Antes de iniciar sua jornada, você deve escolher qual raça e classe que será o seu personagem. Ao nosso dispor temos três tipos de raças (Humanos, Elfos e os Anões), três classes (Mago, Guerreiro e Ladrão) que possuem seis tipos de backgorund. Se escolher um Elfo, suas opções são City Elf: elfos guerreiros que tornaram membro da família Trabis, confinados na cidade de Denerim ou os Dalish Elf , os elfos que preferiram se isolar na floresta de seus ancestrais. Com os anões a escolha fica entre os Dwarf Commoner, anões guerreiros da baixa sociedade Dwarven e os Dwarf Noble, anões guerreiro da família real de Orzammar. Essa escolha irá influenciar durante todo o enredo do game.

Dependendo de suas ações você poderá acabar em um romance com alguém de seu grupo.

O mundo de Dragon Age
É impossível falar dos cenários e criaturas de Dragon Age sem lembrar-se das obras de J.R.R Tolkien (autor de Senhor dos Anéis e outros clássicos). A diversidade de criaturas e o realismo nelas são incríveis, não diria que são Globlins, Orcs e Trolls igual ao Senhor dos Anéis, mas são sim criaturas bem similares e medonhas. Aranhas, dragões, monstros bizarros e muitos outros estarão à sua espera. Os cenários também não deixam a desejar. As ruínas, floresta e cidades exploram cada detalhe de épocas antigas onde o game se passa. A trilha sonora do game também é outra coisa que envolve o jogador ainda mais na historia e na época medieval de Dragon Age.

Combates
O sistema de combate privilegia a tática em detrimento de simplesmente correr para cima dos inimigos sacudindo a espada. Assim, é possível pausar durante a ação para dar comandos para seus guerreiros destruírem da maneira mais rápida seus inimigos e utilizar poções para curar seus personagens, e acredite você irá precisar muito dessas poções. Alguns deles poderão cair durante a batalha, mas voltam à vida se alguém de seu grupo permanecer vivo no final, com algumas sequelas que podem ser curadas com o “injurie kit”. Os combates também são interferidos por desníveis geográficos e pela melhor maneira de atacar, ou seja, a melhor forma de atacar um mago e um arqueiro é enfrentá-lo frente a frente.

No mais, Dragon Age: Origins apresenta-nos um mundo complexo e cativante,capaz de nos roubar muitas horas de sono. Apesar dos longos diálogos na narrativa, podendo aborrecer os novatos no mundo do RPG, os fãs do gênero que adoram uma boa história medieval irão entrar com tudo no mundo de DA. E não pense que depois da primeira vez você fará igual à outros jogos deixados de lado, pois, seu destino pode tomar vários caminhos e com diferentes finais.

BAYONETTA
Por: Marco Aurélio C. Silva
Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: SEGA
Produtora: Platinum Games
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 05/01/2010

Quando foram divulgados os primeiros vídeos de Bayonetta ninguém apostava que o game pudesse vir a ser um título original e com identidade própria, os vídeos mostravam algo sem personalidade e muito semelhante com outros jogos do estilo como Devil May Cry, por exemplo! Durante a produção do game ele se manteve meio apagado e não conseguiu gerar grandes expectativas nos gamers, mais algo meio surpreendente aconteceu quando o game se aproximou de seu lançamento, os comentários das primeiras pessoas a jogar Bayonetta eram totalmente contrários a imagem que havia sido formada dele, o game se tornou um fenômeno em críticas e rapidamente começou a ser visto com outros olhos pelos jogadores, agora... Será que o game merece todos os elogios que vem recebendo?

Aonde tudo tem início...

O game tem início quando a protagonista (Bayonetta) acorda após um sono profundo, no momento em que nossa heroína acorda ela não tem lembrança de nada a respeito de si própria, ela não sabe quem é, o que faz ou mesmo como ela veio parar naquele local!

Com o passar da história vamos descobrindo aos poucos a verdadeira origem de Bayonetta e o que fez com que ela fosse parar naquele local sem nenhuma lembrança de seu passado, Bayonetta na verdade é uma bruxa pertencente a facção das “Umbra Witches” (bruxas aliadas com a escuridão), a muito tempo atrás as “Umbra Witches” entraram em confronto com as “Lumen Sages” (bruxas aliadas com a luz) e ao fim de toda a guerra Bayonetta havia sobrevivido, a partir de então caberá a você desvendar todos os mistérios de Bayonetta e descobrir quais as causas para que tudo se encontre como está!

A primeira vista o enredo de Bayonetta parece estranho e difícil de entender, mais com o desenrolar da história e suas revelações ele se apresenta um enredo de qualidade e capaz de envolver o jogador em meio a suas reviravoltas e bizarrices!

Cômica? Sensual? Letal? Tudo isto e muito mais...

A Platinum games obteve um grande sucesso na criação da personagem principal de Bayonetta, ela mesma a bruxa que dá nome ao game é simplesmente fantástica!

Quando começaram a serem criados os primeiros rascunhos para a criação da personagem uma imagem já havia sido formado na cabeça do diretor do game Hideki Kamiya, segundo ele o projeto era de construir uma mulher sensual, incomum e que passasse um ar de inteligência e esperteza, e não deu outra Bayonetta além de tudo isto é uma personagem super carismática, a moçoila consegue ser

cativamente em todos os momentos, seja quando ela anda quebrando os quadris como se estivesse em uma passarela ou quando detona dezenas de inimigos e de forma super debochada faz posições cômicas e manda beijos para quebrar as barreiras dos cenários.

Além de carismática Bayonetta possui vários tipos diferentes de ataques o que possibilita a criação de variados combos, alguns mais fracos e outros capazes de destroçar em pedaços vários inimigos.

Um fato surpreendente e incomum no game é que Bayonetta usa seu cabelo para destruir seus inimigos seja invocando bestas infernais que literalmente comem os inimigos ou apenas fazendo com que seu cabelo se torne punhos ou pernas enormes esmagando os inimigos.

Outro sistema fantástico é o sistema de tortura no qual Bayonetta pode invocar máquinas de tortura para usá-las em seus inimigos, estas são bem variadas e vão desde simples guilhotinas até caixões lotados de lanças que fazem dezenas de furos nos inimigos.

Há também o Witch time no qual você devasta seus inimigos durante alguns segundos em um sistema de Slow motion no qual apenas Bayonetta se movimenta de forma normal. Mais acioná-lo exigirá do jogador um pouco de habilidade, pois para entrar neste modo você deve se esquivar no momento exato de ataques inimigos.

Após aniquilar os inimigos Bayonetta pode fazer uso de suas armas porém como já era de se esperar este recurso não dura muito tempo e após algum tempo de uso as armas coletadas dos inimigos se desgastam e não podem mais ser usadas, mais não pense você que isto de alguma forma atrapalha no game pois Bayonetta tem suas próprias armas e além de toda a variedade de golpes e armas presentes no game você ainda tem a possibilidade de customizar as armas e desta forma liberar mais golpes e mais magias.

Como se já não bastassem todas as novidades e diversidades adicionadas em Bayonetta, com o desenrolar da história a personagem principal do game aprende novas habilidades como a de se transformar em animais para superar os desafios impostos no game. Particularmente o meu preferido é a pantera em que Bayonetta se transforma, assim como a Amaterasu de Okami por onde ela passa fica um rastro de flores, mais como Bayonetta é uma bruxa e não uma deusa suas flores tem uma coloração estranha o que faz uma clara referência a seus poderes malignos!

Após concluir cada um dos capítulos do game lhe será atribuída uma nota pelo seu desempenho assim como em Devil May Cry, mais ao invés de letras você recebe seu ranking em forma de medalhas sendo elas: Stone, Bronze, Silver, Gold, Platinum, e Pure Platinum. Não pense que será fácil ganhar o ranking máximo em todos os capítulos

Beleza e diversidade ao extremo

Um dos fatores mais impressionantes em Bayonetta é sua diversidade em cenários e a forma cuidadosa com a qual cada um foi projetado, todos os cenários são artisticamente perfeitos o que compensa o fato de o game não contar com gráficos de ponta.

Os cenários variam desde simples cidades inspiradas em arte européia a até uma queda livre de uma grande torre ou outros que você apenas acreditará enquanto joga o game!

Além dos cenários o game conta com um excelente design dos inimigos, como já era de se esperar vendo o time que trabalhou em Bayonetta, o game conta com inimigos artisticamente muito bem construídos! Alguns são meio bizarros assim como os da série Devil may Cry mais todos são muito bem detalhados e bonitos!

Além da beleza dos cenários, outro aspecto chama muita atenção em Bayonetta, se trata de sua trilha sonora que se apresenta de forma muito original e se encaixando perfeitamente no contexto do game! Durante as batalhas você luta ao som de uma mistura de Jazz com músicas Pop o que a primeira vista causa certo desconforto mas com o passar do tempo este desconforto se torna admiração, pois vamos combinar que não cairia nada bem uma garota super feminina como Bayonetta lutando ao som de Heavy Metal!

do game, pois vários fatores serão avaliados como os danos que você sofreu e o número de itens usados por você.

Nem tudo é perfeito!

Bayonetta começou a ser produzido para ser um exclusivo para Xbox 360, mas após algum tempo a Sega decidiu expandir seu mercado e levar o game até o console atual da Sony, porém foi aí que os problemas começaram...

Como já é de se esperar de uma conversão o game

game começou a apresentar uma série de defeitos no console da Sony devido a sua adaptação, no resultado final não foi diferente e o game ficou com um resultado inferior no console da Sony. Os gráficos ficaram com menos detalhes e os efeitos de iluminação ficaram um pouco precários além dos loadings mais demorados e as quebras constantes quebras na taxa de Frame-rate.

Porém caso você não tenha testado as duas versões para poder comparar você nem irá reparar nestes defeitos e assim como eu se deixará levar por toda a beleza e exuberância deste título!

Uma grata surpresa!
Bayonetta conseguiu surpreender aos gamers de uma forma inimaginável. Em pouco tempo o jogo deixou de viver as sombras de Devil May Cry e se tornou o game que DMC nunca conseguiu ser. Bayonetta é um título muito criativo, e o time que trabalhou em sua criação não poupou esforços para tornar Bayonetta um jogo único e com muita personalidade. O resultado deste esforço pode ser observado em qualquer site ou revista especializada que tenha avaliado este game. Sendo assim não há outra mensagem a passar se não a de que todos devem ao menos experimentar este game antes de criar conclusões precipitadas a respeito dele! Recomendadissímo!!!

PROTOTYPE

Por: Renan W. F. da Silva

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/ X360
Distribuidora: Activision
Produtora: Radical Ent.
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 09/06/2009

Alex Mercer é um sujeito bastante confuso. Ao acordar durante sua própria autópsia, totalmente sem memórias, sem ter ideia de como foi parar ali, e ainda de quebra com grandes poderes e habilidades, o rapaz resolve ir atrás da verdade, passando literalmente por cima de todos que estiverem em seu caminho, destruindo tudo que encontra e provocando uma grandes estragos no cenário mais famoso dos games: a cidade de Nova Iorque.

Desde o início, Prototype já se mostrou um game focado principalmente na diversão, no quanto um jogador pode destruir e arruinar uma cidade, juntamente com seus habitantes.

A partida já começa com uma Nova Iorque infestada de humanos infectados por um vírus bastante poderoso.

Alex, no meio disso, já é capaz de realizar seus golpes mais fatais, tendo a capacidade de derrotar tanques e helicópteros com facilidade.

Após esse início, que funciona mais como um tutorial, bastante agitado e intenso, o game volta 18 dias no tempo, exatamente no momento em que o protagonista acorda e começa sua busca pela verdade.

Este regresso no tempo tira grande parte dos poderes vistos nos primeiros instantes de jogatina, porém ainda é possível dar saltos relativamente altos e escalar prédios correndo por suas paredes!

Para sua vingança, Mercer pode dispor de dezenas de golpes diferentes, que podem ser comprados com pontos ganhos tanto ao matar inimigos quanto cumprir missões e achar colecionáveis pelo cenário.

Existem tantos golpes e upgrades disponíveis, que será quase impossível decorar e usar todos. É normal ficar pausando o jogo para entrar no menu e relembrar como executa um golpe que você tinha comprado antigamente, mas não lembra mais como fazê-lo.

Alguns upgrades Alex adquire conforme vai progredindo na história, sendo que para realizar certas missões, é obrigatório estar com certo item comprado.

A maioria dos games hoje em dia fazem com que o jogador fique parado por certos instantes ou procurem por itens médicos para se curar, itens esses que podem ser comprados ou achados pelo cenário.

Fique já sabendo: o máximo que você precisará fazer para que sua saúde aumente durante Prototype, é comprar um upgrade que permite que sua barra de vida aumente.

Seus itens de cura então espalhados pela cidade inteira, basta simplesmente andar por uma rua e consumir tantos pedestres ou militares.

É preciso somente agarrá-los e apertar um botão para que uma sangrenta e curta animação se inicie e Alex consuma sua vítima para se regenerar. Algumas missões exigem que certa pessoa seja consumida, tanto para infiltrar uma base militar quanto para descobrir alguma coisa sobre seu passado. Nesta parte, entra a Web of Intrigue, que nada mais é que uma série de pessoas que podem ser consumidas com o intuito de revelar algo a mais sobre o que aconteceu com Alex.

Prototype definitivamente não se destaca pelos gráficos.

A cidade é densamente populada (em momentos, o número de coisas e pessoas passando pela tela ao mesmo tempo são impressionantes), porém, isso se vê refletido em uma cidade pobre, sem alma, com prédios que se repetem e o efeito pop-in (aquele em que as texturas do cenário vão carregando conforme o jogador avança) aparecendo frequêntemente.

Tudo bem que você não notará muito que os prédios são iguais, já que é provável que você passe a maior parte do tempo pulando de um telhado ao outro, mas um polimento maio nesse quesito só viria a acrescentar.

Há centenas de colecionáveis espalhados pela cidade, que, graças ao pop-in, só podem ser percebidos quando você se aproxima deles, o que pode tornar difícil encontrar alguns.

A quantidade da população infectada também interfere na coloração do ar em pontos da cidade onde a população está mais “zumbificada”.

O destaque, porém, vai para o próprio Alex Mercer, que é brilhantemente animado, a física do personagem é impecável. É realmente divertido ficar correndo pelas ruas ou pulando entre os prédios só para ver os movimentos do personagem.

Apesar de toda a diversão proporcionada, há momentos em que o game chega a ser um pouco frustrante e repetitivo. Um único golpe especial pode ser útil durante praticamente todas as lutas contra os chefes principais.

Como dito antes, a quantidade de elementos na tela é insana, e, por conta disso, haverá momentos em que você não sabe direito de onde vem o ataque (ou não tem chance de escapar de ataques sucessivos.

Como em todo jogo, aqui também há inimigos muito chatos. Os principais “malas” são os Hunters, que podem vir em bandos contra você, só deixando a alternativa de serem atacados de longe, já que com poucos golpes eles podem arrancar grandes quantidades de energia.

Prototype é sem dúvida um game divertido, com grandes opções para se causar o maior caos possível. As habilidades que Mercer adquire com o tempo são umas das coisas mais legais de se ver. Não há nada como cortar alguém ao meio com um enorme braço-lâmina, ou então esmagá-los no chão com os seus punhos transformados em pedra. É um game que vale ser conhecido, mas, devido a suas falhas, pode perder destaque entre os donos de PS3, que possuem inFAMOUS a disposição.

O MELHOR DO PS2 E PSP

VOCÊ ENCONTRA AQUI

BLAZ BLUE: Calamity Trigger (PSP)

DESENVOLVEDOR: Sega Sammy - **DISTRIBUIDOR:**Sega Sammy
GÊNERO: Luta 2-D - **JOGADORES**: 1 / 2
LANÇAMENTO: Março/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Um dos mais belos jogos de luta 2-D já lançados, Blaz Blue não ficará fadado apenas nos consoles de mesa e por isso será lançado para o PSP a versão Calamity Trigger, cuja aceitação do publico foi muito boa.

Segundo a Sammy estúdios, a versão do PSP terá tudo o que as versões dos consoles de mesa tem incluindo os extras que nos consoles só eram obtidos por meio de DLC paga.

A Sammy ainda afirma que o jogo terá todos os sprites de animação da versão consoles e que esta planejando fazer novas animações para os personagens.

Se pelo menos ele for 50% do que a versão de PS3 é o jogo desde já valerá muito a pena.

Em breve nós da VP traremos mais detalhes deste super jogo para o PSP.

LEGO: Harry Potter: Year 1-4. (PSP)

DESENVOLVEDOR: Traverle's Tales - **DISTRIBUIDOR:** Warner Bros
GÊNERO: Aventura/Plataforma - **JOGADORES**: Não definido
LANÇAMENTO: 2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Depois de vários games Lego baseados em outras franquias como Star Wars, Batman e até Rock Band.

A Traverle's Tales pretende lançar Lego: Harry Potter: Years 1-4. Como o nome sugere, o jogo será baseado no primeiro até o quarto filme do Bruxinho mais querido e visto no mundo.

Neste jogo, os quatro filmes serão adaptados de forma a passar ao jogador os melhores momentos de cada filme, mas tendo em vista os outros jogos da serie, pode esperar por alguns fatos que não ocorreu nos fimes ou até mesmo, momentos cômicos que a Traverle's tales sabe fazer.

A empresa ainda disse que lugares famosos dos filmes serão retratados com fidelidade no game como o Castelo de Hogwarts, o Beco Diagonal a floresta Proibida e muitos outros.

A Warner disse que o game estará disponível logo no começo do mês de Maio mas ainda não disse o dia exato. Resta esperar e conferir como irá ficar Harry e seus amigos em versão "Blocos de Montar".

METAL SLUG XX

(PSP)

DESENVOLVEDOR: SNKplaymore - **DISTRIBUIDOR:**SNKplaymore
GÊNERO:Ação/Plataforma - **JOGADORES**: 1 / 2
LANÇAMENTO: 23/01/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Depois da grande compilação de todos os Metal Slug's para o PSP, que vinha desde o primeiro Metal Slug até o Metal Slug 6, a Snkp acaba de lançar o Metal Slug XX para o PSP. Este "XX" nada mais é do que a versão "7" para p Nintendo DS.

Tudo o que foi visto na versão de DS se encontra aqui, com exceção do mini mapa que havia na segunda tela do DS.

A versão de PSP possui gráficos redesenhados para a tela do portátil, sem os incomodas sprites estourados que havia na versão de DS.

As músicas são as mesma da 7° versão e os cenários também não mudam em nada, contem apenas um acréscimo de duas novas fases na campanha normal e algumas missões extras no combat school.

O jogo é bom, possui uma jogabilidade fluente e gráficos 2-D muito bonitos, mas se você já jogou o Metal Slug 7 do DS então não precisa perder tempo com a versão do PSP pois são praticamente iguais.

LUNAR: The Silver Star Harmony (PSP)

DESENVOLVEDOR: Game Arts - **DISTRIBUIDOR:** Game Arts
GÊNERO: RPG por Turno - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 12/11/2009 (JP) e 12/01/2010 (EUA)

Por: Ricardo de S. Eugênio

Lunar foi originalmente concebido para o antigo Sega – CD nos idos de 1993. Depois, em 1996 teve um Remake para Saturn e PS1 com o nome Silver Star Story Complete, retirando os sprites estáticos para dar lugar a cenas em Animes. Após mais de dez anos desde o ultimo remake, o PSP recebe um remake digno de aplausos, sob a cunha de Lunar: The Silver Star Harmony.

Está versão não é apenas um remake do original como foi com as versões do PS1 e Saturn mas sim, um game totalmente re-feito.

Os gráficos foram redesenhados deixando os personagens com muito mais detalhes do que os de antes. As músicas foram refeitas para deixar com uma nova cara.

O sistema de batlha não mudou em nada, apenas nos layout das opções de batalha.

A historia continua linda e cativante e com um atrativo à mais! Agora todas as lacunas que haviam nas antigas versões foram tapadas e agora a historia está mais coesa e muito mais fluida.

Para aqueles que jogaram a versão do PS1 iram se esbaldar com este incrível remake da Game Arts e pelo sucesso que o game fez no Japão, a Game arts já anunciou que a versão Lunar: Eternal Blue 2 já está à caminho para o final do ano.

Por: Ricardo de S. Eugênio

Ficha Técnica
Plataformas: PSP/PS2
Distribuidora: Konami
Produtora: Climax Studios-
Gênero: Survivor
Lançamento: 19/01/2010

A consagrada serie Silent Hill porta mais uma vez no pequeno notável da Sony, o PSP, e desta vez em grande estilo. Silent Hill: Shattered Memories é um regresso a serie e isso é muito bom ainda mais para os jogadores de velha data. Este SH não é um remake mas sim, um complemento do Silent Hill do PS1 e uma ponte que liga o SH 1 e o SH3.

Aqui, você deverá responder algumas questões em que um Psiquiatra lhe dá e dependendo das respostas, o jogo mudará as localidades, personagens, eventos e até mesmo os puzzles.

Alguns personagens vistos no SH original se encontram aqui, mas como eu disse, suas aparências são diferentes dependendo de como você responde os questionários que o doutor lhe dá. Um exemplo prático é a policial que dependendo das suas respostas ao doutor, ela poderá aparecer como uma policial com roupas de frio e de pele morena ou pode aparecer como uma linda loira com um uniforme de policial com um belo decote. Outra coisa bem legal é que o jogo muda a forma "real para demoníaco" em tempo real.

Por vezes você está andando pela cidade e de repente vê o cenário todo se congelando e se transformando.

Neste momento aparecem os inimigos em que Harry enfrentará ou melhor, fugirá pois você não os enfrentam, simplesmente foge deles o tempo todo!

É legal pois passa uma sensação de desespero e sobrevivência, mas também limita o jogador a simplesmente fugir ou se esconder do inimigos, que aqui não são variados e apenas se encontram em uma única forma, um tipo de humanóide que passa o tempo todo correndo e gritando.

Pelo jogo ter sido originado no Nintendo Wii, a forma de se jogar foi adaptada para o PSP. Abrir fechaduras requer que se segure o botão X e mova o analógico para alguma direção para que a fechadura seja aberta! O legal é que isso caiu super bem na serie e ainda mais no PSP. É bem divertido fazer isso do que somente procurar a chave e depois de encontra-la abrir a fechadura sem nenhuma outra animação.

Graficamente o jogo é um colírio para o PSP sendo um dos jogos com os melhores gráficos do portátil. Os cenários são bem construídos, cheios de objetos, além da neve que cai constantemente e pouquíssimas telas de Load. Mesmo entrando em casas ou apartamentos, o Load é dinâmico. A modelagem e dublagem dos personagens são acima da média.

Vale muito a pena jogar Shattered Memories, além de ser lindo, o jogo é tenebroso, inteligente e com uma historia bem complicada de se entender! Chegue no final e se surpreenda!!

Shellshock Nam 67’ (PS2)

DESENVOLVEDOR: Guerrilla - **DISTRIBUIDOR:** Eidos Interactive
GÊNERO: MUSICAL - **JOGADORES**: -
LANÇAMENTO: 14/09/2004

Por: Jonathas Medeiros

Shellshock Nam 67’ é um jogo lançado pela empresa EIDOS (A mesma de Tomb Raider e Blood Omen) em parceria com a Guerilla para Playstation 2 e Xbox.

O game possui o gênero “Shooter” situado na guerra do Vietnam, que até hoje é um dos cenários mais pouco explorados nos games.

No game você controla um soldado criado por você mesmo que faz missões de comando no exército dentro das matas e cidades vietnamitas.

O game conta com um forte roteiro, mas que não se foca em apenas uma parte do conflito, deixando claro todas as atrocidades realizdas por ambas as partes envolvidas no conflito.

O índice de violência é altíssima e o realismo é muito bom, ainda conta com cenas de desmembramentos e decapitação.

A variedade de armas é pouca mas a ação do game não para fazendo com que não deixe o jogo ficar chato.

Se você quer jogar um jogo de tiro dos bons Shellshock é uma ótima pedida principalmente para os fãs de jogos de guerra.

O que “Medal of honor” não fez, Shellshock preencheu o vazio!

Xenosaga Episode I:

Der Wille Zur Macht (PS2)

DESENVOLVEDOR: Monolith Soft - **DISTRIBUIDOR:** NAMCO
GÊNERO: RPG - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 26/02/2003

Por: Ricardo Lima

Em se tratando de um RPG por turnos, Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht, sobressai aos concorrentes por ter uma história muito densa e também muito fácil de compreender.

O seu predecessor foi Xenogears no console Playstation 1, e recebe o subtítulo do filosofo alemão Friedrich Niezstche, Der Wille zur Macht significa A Vontade de Potencia, uma expressão do pensamento Nietzcheniano que designa a força que move a realidade universal.

Prepare-se, pois neste game muita filosófica estará incluída.

Diz-se que este game começa por volta do ano 2000 quando no lago Turkana no Kenya foi descoberto um Zohar - uma chave definitiva contra os gnosis - o zohar original. Passados 4000 anos, Miltia é destruída por conflitos internos e surge então a Second Miltia, onde ao mesmo tempo, são liberados no universo, por um homem chamado joachim Mizrahi, aliens conhecido por gnosis.

Xenosaga é extremamente carismático e usa o melhor sistema de batalhas dos RPG´s, ou seja, por turnos, mas não pense que será fácil, será necessária altas doses de preparação do seu personagem para poder realmente levar vantagem em campo.

GUITAR HERO II (PS2)

DESENVOLVEDOR: HARMONIX MUSIC - **DISTRIBUIDOR:** RedOctane **GÊNERO:** MUSICAL - **JOGADORES**: 1/2 - **LANÇAMENTO:** 07/11/2006

Por: Jonathas Medeiros

Guitar hero 2 é a segunda edição canônica da franquia musical originalmente lançada pela harmonix que tem como foco o instrumento de cordas, Guitarra.

O sucesso de Guitar Hero foi tão magnífico que muitos ficaram roendo as unhas (ou os dedos) para que a segunda edição chegasse e viesse tão boa quanto à primeira.

E não é que veio? O game conta com várias diferenças dentre a sua primeira edição e a mesma como o novo sistema de Star Power, novas locações dos shows um novo "pratice" mode e uma lista de canções totalmente diferentes da primeira versão.

Alguns sucessos musicais estão no game como Sweet Child O' Mine do Guns n' Roses, Killing in the name do Rage Against the machine, Carry on wayward son do Kansas e Hangar 18 do Megadeth. Muitos fãs reclamaram do game devido à "falta de clássicos", pois o game ao invés de possuir mais clássicos possuía músicas com "mais guitarra".

Fora isso os gráficos são excelentes e uma "set list" muito boa que colaboram para o divertimento no game, se você tem Playstation 2 é roqueiro e ainda não jogou Guitar Hero, está esperando o que?

TEKKEN 4 (PS2)

DESENVOLVEDOR: NAMCO - **DISTRIBUIDOR:** NAMCO
GÊNERO: LUTA 3D - **JOGADORES**: 1-2
LANÇAMENTO: 23/09/2002

Por: Jonathas Medeiros

Tekken 4 é um jogo produzido pela Namco e lançado apenas para o PS2. O game conta com a presença de vários personagens clássicos da série como Heihachi, Kazuya, King, Yoshimitsu entre outros. Os gráficos do game estão perfeitos, e não há nada a reclamar. O estilo de jogo lembra muito as outras versões da série mantendo seus comandos tradicionais alterando pequenas coisas na jogabilidade dos lutadores deixando assim uma boa reaquisição para os novatos e uma ótima para os veteranos da série. Os personagens tem total interatividade com o cenário como coisas do tipo, bater com o oponente na parede, prendelos nos cantos para conseguir mais hits e alguns objetos em especial nos estágios são destrutíveis tornando o game um tanto realista. Com erros de gráficos quase nulos o game conta com algumas falhas de programação, apesar de ser comum em todos os games sem nenhuma exceção. Alguns deles chegam até a ser irritantes como a questão dos personagens com cabelos longos no quais o mesmo fica as vezes entrando em seus corpos ou nos objetos. Levando em consideração a história e o tradicional estilo da série o game é altamente recomendado por ser considerado por muitos o melhor da série.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Por: Jonathas Medeiros

(PS2)

Ficha Técnica
Plataformas: PS2
Distribuidora: Konami
Produtora: Midway Studios LA
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 16/09/2005

Mortal Kombat Shaolin Monks é um jogo lançado pela Midway (atualmente falida) em 2005.

A história do game se passa entre Mortal Kombat 1 e 2 (mais precisamente no fim do primeiro e no inicio do segundo) onde Liu Kang derrota Shang Tsung que volta para casa injuriado e pede a ajuda de Shao Khan o imperador de Outworld.

Na verdade tudo o que Shang Tsung queria era que Shao Khan destruísse seus oponentes para que ele pegasse todas as suas almas e derrotasse Shao Khan e assim dominar Outworld. Com gráficos não muito bons, o game compensa com batalhas e muitas brigas de tirar o fôlego, o que irá lhe proporcionar horas e horas de jogo.

O mesmo ainda conta com vários extras como, por exemplo, a possibilidade de se jogar a versão de arcade do Mortal Kombat 2 eleito até hoje o melhor MK já feito.

Há vários tipos de fatalities apresentados no jogo, alguns novos e outros do titulo MK 2 que foram considerados os mais violentos e criativos de todos.

Infelizmente os únicos personagens que contam com múltiplos fatalities são os principais Liu Kang e Kung Lao deixando os outros com poucas opções, possuindo em sua maioria apenas três ou quatro.

Pelo menos os fatalities de Liu Kang e Kung Lao ficaram bem criativos e não estranhos como os de Mortal Kombat Deadly

Alliance. Mortal Kombat Shaolin Monks foi o primeiro game da série a experimentar o gênero aventura nos consoles da sexta geração.

Os personagens tem o mesmo design de Mortal Kombat 2 mas com um pouco mais de detalhes é claro. Os chefes são desafiadores e bem difíceis de se vencer são eles Goro, Kintaro, Shao Khan, Reptile, Kano, Subzero, Scorpion, Shang Tsung, Mileena, Oni Warlord, Baraka, Orochi HellBeast e Shao Khan

Os modos de aventura contam com Single Player e co-op, onde no primeiro você pode jogar sozinho com Liu Kang ou com Kung Lao e depois de terminar o game com os dois com Scorpion ou Subzero, e no modo co-op com os mesmos personagens acima citados, mas com dois jogadores é óbvio.

Apesar de ser um tanto legal jogar com outros personagens no modo aventura o game fica muito tosco, pois nos vídeos os personagens possuem a mesma fala e gestos de Liu Kang e Kung Lao (imaginem o scorpion imitando Bruce Lee? Não rola né?).

A jogabilidade não é tão ruim apesar de ser frustrante, pois a maioria dos movimentos é realizado com o botão “X” então, às vezes quando você quer que o personagem pule de uma parede para a outra ele faz um pulo duplo e não são poucas as vezes que isso acontece não o que torna o jogo um tanto difícil de se controlar o personagem mas dá pra levar.

Mortal Kombat Shaolin Monks é indispensável para os fãs da série apesar de ser um jogo um tanto tosco por causa dos vídeos, mas só os vídeos.

MAX PAYNE (PS2)

DESENVOLVEDOR: Remedy Ent. - **DISTRIBUIDOR:** Rockstar Games **GÊNERO:** Ação/ Plataforma - **JOGADORES**: 1 **LANÇAMENTO:** 06/12/2001

Por: Jonathas Medeiros

Max Payne é um jogo de tiro em terceira pessoa produzido e distribuído pela Rockstar Games, empresa famosa pela série de games sobre bandidos Grand Theft Auto.

No game, Max Payne é um detetive da polícia de Nova Iorque que tem sua esposa e filho assassinados por um grupo de marginais que trabalham para uma organização de remédios, AESIR.

Após Max ter iniciado uma onda de assassinatos contra seus inimigos também passa a ser caçado pela própria polícia, então ele é um homem que não tem nada a perder, já está ferrado mesmo.

O game ficou famoso por praticamente inventar o efeito "Bullet Time" conhecido como "câmera lenta" ou "Matrix" por essas bandas.

Seqüências de ação frenéticas acompanham o game do inicio até o fim fazendo com que o game não se torne enjoativo nem cansativo, pois não há nada mais divertido do que sair dando tiros nos caras maus sem ao menos saber o motivo não é verdade?

Comandos simples e boa jogabilidade acompanham o game também fazendo com que não se torne difícil ou complicado, poucos gamers sentem dificuldades para jogá-lo, mas é tudo uma questão de costume.

O game pode se igualar a jogos "do mesmo gênero" (Third Person Shooter") como Shellshock Nam' 67 e Bad Boys Miami Takedown, sendo até melhor do que os dois. Com tantas vantagens e vangloriações o mesmo não pode ser dito dos gráficos.

Eles são toscos e lembram muito games até de PSOne com tosquices feias como por exemplo, o fato de Max não mexer os braços para virar as curvas, Quando você vira a mira da arma não é o personagem que parece virar e sim o cenário entre outras doideiras a parte.

O fato é que não deveríamos cobrar tanto pois é um game antigo e que não deve ter explorado nem 20% da capacidade do PS2 e por isso ficou com gráficos tão inferiores do gênero shooter como o aclamado Black.

Em geral Max Payne traz muita diversão e uma história envolvente com muita ação e pode ter certeza, muito sangue rolando. Um ótimo game para qualquer um que ainda pretende ligar o seu Playstation 2.

HITMAN:
BLOOD MONEY (PS2)

DESENVOLVEDOR: Io Interactive - **DISTRIBUIDOR:** Eidos Interactive **GÊNERO:** Shooter - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 30/05/2006

Por: Thiago H. R. Costa

Hitman: Blood Money é o quarto jogo da franquia que mistura violência e furtividade de uma maneira totalmente singular e livre.

A jogabilidade foi totalmente aprimorada, permitindo escalar locais bem como eliminar seus inimigos com melhor precisão, os gráficos estão visivelmente superiores se comparado ao da última versão, deixando o jogo bem realista para a época de seu lançamento.

Blood Money traz de volta um assassino procurado pelo FBI, sendo a história narrada pelo ex-diretor do órgão americano e suas investigações para capturar o personagem principal do game, que vai cumprindo missões no decorrer do jogo e somando corpos em seu cartel.

O grande diferencial de Blood Money é a vasta possibilidade de se realizar uma mesma missão, recurso este pouco visto em jogos para PlayStation 2.

O objetivo principal é eliminar o alvo sem ser notado, causando o mínimo de problema possível, entretanto, o jogo deixa claro que o seu objetivo é eliminar determinado alvo e que a forma como você fará não importa para a conclusão da missão, o importante é derrubar o alvo.

Mas não vai pensando que basta atirar para todos os lados, quanto mais barulho, quando mais testemunhas o notarem maior será a sua reputação, e convenhamos quando estamos falando de um assassino reputação é o que ele menos quer.

Para adentrar em certos lugares você precisará estar uniformizado, não tente avançar a força a não ser que esteja armado e disposto a disparar, caso contrário seja paciente, analise o local, busque por opções e por pessoas que possuem certas roupas que podem lhe dar acesso a locais antes impossíveis a você.

Com o dinheiro adquirido ao longo das missões você pode comprar as autoridades para abafar o caso, já que todos os fatos são relatados em um jornal após cada missão. O dinheiro ganho serve ainda para aprimorar suas armas, comprar silenciador, minas explosivas e tudo mais que um verdadeiro agente teria direito.

PERFIL: RYU

Aniversário: 21 de julho
Terra natal: Japão
Altura: 1,72m
Peso: 68kg
Tipo sanguíneo: O
O que gosta: Mizuyokan (feijão doce japonês), artes marciais e galinha.
O que odeia: Aranhas
Estilo(s) de luta: Karatê Shotokan/Ansatsuken
Golpes:Hadouken, Shouryuuken e Tatsempuu-kyaku

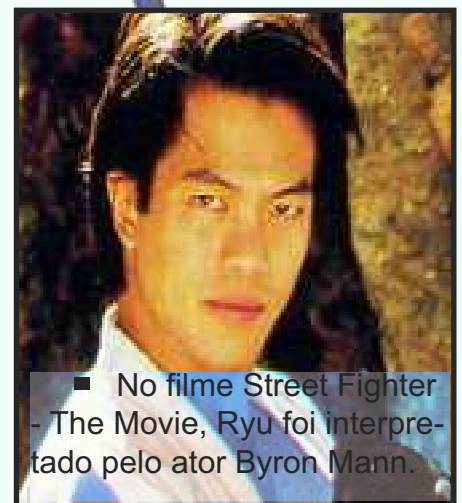
Ryu em japonês significa "Dragão", "Prosperidade" ou estilo de luta. Ninguém sabe o seu sobrenome, mas no filme Street Fighter - The Movie foi sugerido Hoshi, apesar de não ser oficialmente reconhecido pela Capcom.

Ryu é órfão e foi adotado por Gouken, e com ele aprendeu o perigoso estilo de artes marciais, Ansatsuken. Em seu treinamento, ele conhece aquele que viria à ser seu maior rival e também seu melhor amigo, Ken Master. Ken foi parte essencial no treinamento de Ryu, pois, além de ser parceiro de lutas, era também uma companhia. Quando Ryu quase não tinha contato com outras pessoas, por estar recluso no dojo.

Quando Ryu completa 23 anos, seu mestre Gouken diz a Ryu, que ele estava pronto para testar suas habilidades pelo mundo. Assim, Ryu acaba deixando o Gouken e Ken e vai para o primeiro World Warrior tournament (Street Fighter).

Evil Ryu
Na série Street Fighter Zero, há uma outra versão selecionável de Ryu, conhecida como "Evil Ryu"' ou Satsui no Hadou ni Mezameta Ryu (algo parecido com: a intenção assassina desperta em Ryu").
Esse personagem apareceu originalmente em um mangá, escrito por Masahiko Nakahira, sendo adaptado mais tarde para a história do jogo.

Na série de TV
Depois de alguns anos treinando no Japão com seu amigo Ken, os dois se separam quando Ken é chamado por seus pais para voltar aos Estados Unidos. Assim, Ryu passa dois anos trabalhando em Kyushu, ao norte do país do sol, como lenhador, até que em um belo dia e convidador por Ken para conhecer o Ociente. Na despedida Ryu recebe um bracelete da jovem Rinko, a filha de seu chefe. Mais um vez juntos, os amigos de 17 anos resolvem partir em busca de aventuras e desafios e acabam se envolvendo com a organização Shadaloo...

Hadouken é o golpe mais conhecido de Ryu

No filme Street Fighter - The Movie, Ryu foi interpretado pelo ator Byron Mann.

FINAL STATION

BRX
PSN CLAN
Líder do Clã BRX: Big-Boss-Fx1
Líder da divisão MAG: antipaladino
Blog BRX - Clique aqui
Poste seu ID aqui
RESPEITO
EDUCAÇÃO
COMPANHEIRISMO
HONESTIDADE
E MUITA DIVERSÃO
O MAIS NOVO CLÃ DO BRX UNIDO COM VIDAPLAYSTATION JÁ SE ENCONTRA NO CAMPO DE BATALHA DE MAG
ALISTE-SE AGORA MESMO
DEIXE SEU PSN ID NO FÓRUM E VENHA PARA A GUERRA. O BRX ESCOLHEU VOCÊ!

NÃO PERCA A PRÓXIMA EDIÇÃO!

EDIÇÃO #04 EM MARÇO

E MUITO MAIS!!!